新連載・リニューアル多数の新生Play Online誕生！ 最新ゲーム情報がさらにパワーアップ

ネットワークゲームのすべてがわかる・体験できる

Play Online

8

AUGUST 1999
No.014

月刊プレイオンライン

1999年8月1日発行（毎月1回1日発行） 第2巻第7号通巻14号

DIA Ⅱ、AC、FS2000
など50タイトル以上を紹介

ジャンル別E3スペシャルニュース

最新テクノロジーでコーディングされた
アーケードを超えるクオリティー

セガラリー2



日本の代表的QUAKERが語る

テスト版から探るQUAKE Ⅲの可能性

スクープ！ リチャード・ギャリオットの超ド級構想

ULTIMAシリーズで進行中の㊙プロジェクト



MECH WARRIOR 3

ロボットアクションを
代表するシリーズ
最新作を早くも攻略

特集2

ローコストで体感できる確実なチューニング

ゲームパフォーマンス3大ショック！

KOW YOKOYAMA MASCHINEN KRIEGER

コミック
連載開始



付録CD-ROM

QⅢAテスト版をはじめ、
E3で登場したゲームの
最新ムービーも収録

ダイヤルアップの加入から接続設定までが簡単にできる!!

『ODNスターターキット』利用方法

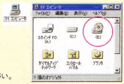
本誌CD-ROMに収録

はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話回線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。
*本スターターキットをご利用される前に必ず[ご利用の注意事項]をお読み下さい。
※Internet Explorer 3.02 以下(Windows95)をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
※Internet Explorer 4.0 以上(Windows 95･98)をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

「ODNスターターキット」のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」※→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。
※ODN収録フォルダ名は雑誌ごとに異なります。
収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧下さい。

③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)



④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。

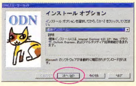


⑤「セットアップの開始」画面が現れます。
「次へ」ボタンをクリックして下さい。



⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)

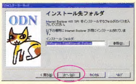




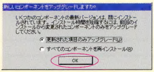
⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)

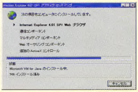


⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。インストール先フォルダを選択して下さい。

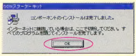


⑨「新しいコンポーネントをアップグレードしますか?」が表示されます。いずれかを選択して下さい。





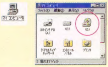
⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
スターターキットが起動します。

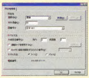
③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
(「リリースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承認」をクリックして下さい。)



④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。



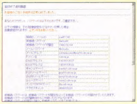
*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。



⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。
*注意:アクセスポイント選択画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。
***注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701s408」を入力して下さい。**

オンラインサインアップの完了

①登録が終了すると「登録終了通知画面」が表示されます。
*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要な情報となりますので、必ず全情報のメモをお取り下さい。この情報を紛失された場合には、後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報についてはサポートセンターでは一切照会できません。



②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、回線が切断され、サインアップが終了します。

ODNへの接続

①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。ダイヤラーが起動します。



②パスワードを入力し接続して下さい。
*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限がきましたら接続パスワードを入力して下さい。

※ODNスターターキットのご利用によって直接または間接的損害が生じても、日本テレコムはいかなる責任を負わないものとし、一切の賠償などは行わないものとします。

世界をつなぎ あなたにつなぐ
日本テレコム

ご不明な点は **ODNサポートセンター**

0088-85
(ODN接続サポート・無料)

0088-86
(ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。
tech-support@odn.ad.jp(ODN接続サポート)

Play Online

8
August 1999

CONTENTS

ゲームソフトレビュー

Play Online Exclusive Review 051

特別企画1

日本の代表的QUAKERが語る

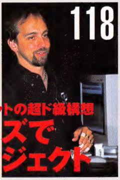
テスト版から探る QUAKE Ⅲの可能性

Mac版が先に登場した「QUAKE Ⅲ ARENA」のテスト版。マルチプレイ専用という、このゲームを象徴するテスト版には、マップ数や使えるスキンなどに制限があるものの、QUAKE Ⅲのポテンシャルをじゅうぶん感じることができる。このテスト版を日本を代表する多数のQUAKERに評価してもらい、このゲームが持つ可能性を多角的に検証する



特別企画2

E3で見た「ULTIMA:ASCENSION」の仕上がりに驚嘆した編集部は、急きょOrigin Systems社に取材を敢行。そこでリチャード・ギャリオットの口から飛び出したのは、「ULTIMA ONLINE」を含めたULTIMAシリーズの㊙プロジェクトの数々だ。RPGファン必読の独占スクープ情報すべてを余すことなくお届けする!



スクープ! リチャード・ギャリオットの超ド級構想

ULTIMAシリーズで進行中の㊙プロジェクト

連載

その他

愚かなるΨΨは、またしても船の持ち主のωπを光りのもとにさらけ出そうとするが、υσは5人の兄弟に守られて1つになることを拒むだろう。κの選ばれし者により5つは1つになるが6人目の姉妹が現れ、全ては解き放たれてしまう。

10の太陽が流れ、森は火の包まれ、次の10の太陽が流れてると洪水が起き、最期の10の太陽が流れると稲妻が全てを覆い尽くすだろう。

賢者の祈りは退けられ闇がξψω、すべては大いなる神を祝福する。愚かなるΩは、恐怖と失意の混乱の中に身をおき、自分の運命を恨み怒ることになる

時が流れ、大いなる神により全ては1つになり5人の兄弟は6人目の姉妹を受け入れることになるだろう。そして、全ては終わり全ては始まる』（資料提供・ジャニアン・ランゲン氏）

本誌ではこの石版の解明に向けて今後も積極的に取材を行う予定なのでご期待いただきたい！



石版を採掘している坑夫

またしても怪奇現象か?!

ケノグリナスタ（6月）の第15の日の未明、エンドラス西部のシャットレンジ麓で狩をしていたエンドラス在住の薬草研究家のサイモン・ラック氏（38歳）がいつものように薬草の採集を行っていたところ、目の前に自分と同じ服装をした人物を見かけた。

はじめは同業者かと思い気にも留めなかったが、その人物が自分と同じ篭手を付けているのを見て驚いた。

その篭手と言うのは、ラック氏が加工技術を上げて独自に作り出したこの世に2つとない傑作品だったからである。

「この篭手は絶対に作れないはず・・」

ラック氏は、思い切ってその人物に声を掛けようと近づいた。

「あのぉ・・・」

改めてその人物の横顔を見てラック氏は腰を抜かさんばかりに驚いた。何とその人物の顔はラック氏と瓜二つだったのだ。

驚いたラック氏はその場を一目散に逃げ出したが、気が落ちつくと「そんなバカな、きっと自分の見間違いだ」と再び現場に引き返したが、その人物の陰も形も発見することが出来なかったというもの。

ラック氏によると

「最初は自分の見間違いと思ったが、頬のホクロの位置まで自分とそっくりだった。それにあの篭手は自分しか所有していないものだ。間違いなくあれは俺、本人だ。

酔っ払っていたかって? 何を言ってんだ。俺は酒は一滴も飲めねんだ！」と興奮した面持ちで語っていた。

また、この事件を境に飼っている家畜モンスターが知らない間に増えたと言う報告が付近の農場から数軒報告されている。

今回の怪奇現象との関連に関しては同警備隊により調査が行われているが、この付近で何か不可思議なことが起こり始めていることだけは確かのようだ。



西シャットレンジ麓で自分とそっくりな人物を見た。

フェアホープタイムス

特集号

発行人：APJ(アプリカント・ジャーナル)
本社：アプリカント、ウール街3丁目5番
オーガル支社：エンドラス都・ダリアス通り
1丁目1番・ルーン城内私書箱102号
インファン支社：サプライ街・アーバン区
10番1列・ホランド城内郵務課付
地球支社：東京都渋谷区渋谷1丁目
12番地1号ネクストコムビル6F
(株)ネクステック内
電話：03-3505-4063
(カスタマーサポートセンター)
E-mail:DE_times@sega-nextech.co.jp
HPアドレス:http://www.dark-eyes.com
編集長：今川悟朗
デスク：河又一雄・福田裕史

ついに石版の文様文字を解読？

ノストリアスの大予言か?!

現段階で解読された石版の内容に関して。

「今のところ、確実だとまで断定出来る段階ではないが、解読された内容から察するとほぼノストリアスの予言書ではないかと思われる。

古代史においてこの予言書以外に文字として記録されたという伝承は存在しないし、この石版に頻繁に書かれているレーアスこそノストリアスの古代語の発音における名前だからだ。

この石版が例え本人によって作られたものでないにしろ予言書の内容を記述したものに違いないと思う。但しその内容は我々が知りうるノストリアスの予言書とあまりにも異なることから伝承以外の新たなる予言か何かの事情により隠蔽された予言かもしれない。

いずれにせよ内容は唐突でにわかに信じがたいものだ。例えノストリアスでも予言は外れたこともあっただろうからこれも何かの理由により語り継がれなかった予言の1つかもしれない。

また記述は古代文明の独特な言い回しを多用しているのでそのままの意味に取るととんでもない誤解を招くおそれもあるから気をつけてほしい」と話している。何れにせよ、その衝撃的なノストリアスの予言書の解明された一部分を次にに公開する。

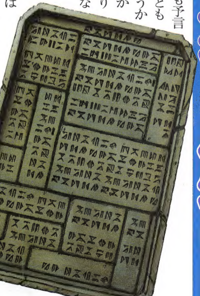
[redacted]

『Ψが2度目の大きな諍いを起こすとき、大いなるZΠΣΛ神は、定めに従いTYより再び愚かなるZの前に現れるだろう。

しかし、ζΘが下る前に2人の2つのゲルクを持つ賢者が現れる、そして2人の賢者は偉大なる船の持ち主のEΔを使い、大いなる神を隠すだろう。

その後、船の持ち主のΔBは光りを失いΨのもとから分かたれる。2人の賢者によりZζΘはθτξλ、混沌の中に身をおくことになるだろう。

それから暦が3つの節目を過ぎ、末の子が三男の年を自分の年で収めた年のシタムの実が熟成する前の頃、大いなる神が最大の力を秘めて再び現れる。



これがノストリアスの予言書を書き記した石版?! 解読された内容は何を意味するのか?

ダークアイズは、テレビ/新聞/雑誌でこんなにも注目されています!!

- ◆TBS深夜番組：「ワンダフル」ネットワークゲーム特集　平成11年3月31日OA
  今ネットワークゲームがはやっている。知らない町で初めての人と会話が出来る。
- ◆テレビ東京：「ワールドビジネスサテライト」平成11年4月9日OA
  第三の波のネットゲーム。ネットワークのグローバルスタンダードを日本が作り出す可能性を「ダークアイズ」に見た。
- ◆読売新聞：平成11年3月29日「ダークアイズが、今年のゲーム業界における最大の話題になる事は間違いないだろう。」
- ◆日経産業新聞：平成11年4月13日「技術革新の第三の波ネットワークゲーム。ゲーム業界の主役交代か？」、平成11年5月2日「ダークアイズ、パソコンユーザーを中心に人気集中、2ヶ月で累積1万7千本の売り上げを記録」、平成11年5月19日「ネットゲーム普及へダークアイズ、ユーザーの要望改良に直接反映、ネットゲームの普及につとめる」
- ◆ログイン／電撃王／プレイオンライン／日経ネットナビ／週刊ファミ通／TECH Win／日経トレンディ／スポーツ報知／メンズノンノ
  等などパソコン専門誌に限らず、様々なメディアで取り上げられています。

企業便り

ネットワークゲームは進化します。スタンドアローンのPCゲームやコンシューマゲームと違いネットワークゲームを購入したユーザーは、短い期間でゲームプレイを終了するのではなく、データ更新することにより毎回新鮮な感覚でゲームに参加することが出来ます。それゆえにネットワークゲームの商品寿命は長く、また口コミ効果による評価が即座にネットワーク上に反映されます。これが、今回の試験サーバー設置の目的です。

ネットワークゲームの独自性

1：ネットワークゲームの特性の一つにサーバからクライアントにデータを送ることによりデータ更新が可能ということがあります。すなわちバージョンアップが容易であるということです。毎回新鮮な気持ちでゲームに参加できます。

2：またバージョンアップを行う上で、ユーザーとのコミュニケーションも大きな要素になります。ネクステックへのメールやBBSでの書き込みなどによるユーザーの生の声から、作り手側だけの発想でゲーム内容を決めるのではなく、ユーザーボイスを反映したゲーム作りも可能ですし、実際さまざまな形でゲーム作りに役立たせております。すなわちBBSを通じて『ネットワークゲーム』の最大の特徴である即時性を生かしユーザーの疑問、メーカーからのリクエストなどのオンタイム情報を最大限に活用することが可能となります。

以上のようなネットワークゲームの利点を活かして、ダークアイズをダイナミックに展開して行くというのが、ネクステックの考えです。ただこのような展開をいきなり商用サーバでお客様に提供するのではなく、安心してお客様に遊んでいただくために十分チェックを行った上で提供したい、そのための試験サーバなのです。

この様に多くのユーザーの声を反映し、ユーザーの皆様と一体化して進めて行きたいと思います。これからの、ネクステックを応援して下さい。

(株)ネクステックマーケティング部担当

「今月のお奨め本」

「ネットワークＲＰＧの話題作が、爆笑冒険小説になった!?」



タイトル：
ダークアイズ外伝
チョウチョとキツネと妖しい奴ら

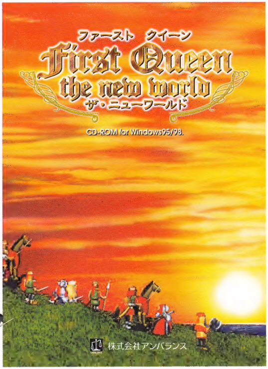
著者：
祭紀りゅーじ（さいき りゅーじ）

イラストレーター：
美鈴　秋（みすず あき）

価格：
本体 550円（税込 578円）

発行：メディアワークス

発売：角川書店





Windows95/98

1999.6.25 ON SALE

¥9,800（税別）

ザ・シミュレーション

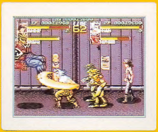
骨の髄まで楽しめる本格的ザ・シミュレーションゲーム

- 「控え目で真面目」「しっかり者で論理的」「繊細で臆病者」などなどの個性的な数百のキャラクターが3Dマップをリアルタイムに動き回ります。
- 個性溢れる「シナリオモード」の他に、気候条件や水の量などを調整できる「自動マップ作成モード」があります。
- イージー・マウスオペレーションの採用により、簡単な操作で国を発展させることができます。
- 地形グラフィックは65,536色対応、（簡易）グローシェーディング処理をCPUだけで高速に実行できます。
- 回転、拡大、俯角変化の自在な3Dシステムの採用により、戦場の様子を一目で見ることも、ひとり一人の様子をズームアップしてみることもできます。

<動作環境>●OS:Windows95及び98が正常に稼動するマシンWindows95はMicrosoft DirectX5 が必要（製品に同梱）●CPU:Pentium166MHz以上（推奨:MMX Pentium266MHz以上）●メモリ:32MB以上（64MB以上推奨）●ディスプレイ解像度:640×480High Color（16ビット）以上●CD-ROMドライブ:2倍速以上（インストール時に必要）●HDD空き容量:130MB以上●ビデオカード:DirectX5以上に対応しているもの（VRAM 1MB以上 AGP対応VRAM 2MB以上を推奨）●サウンド:DirectX5以上に対応しているPCM/MIDI音源●入力デバイス:マウス

HUMAN CREATIVE SCHOOL

「世界初」の実践ノウハウが、ハイレベルな作品を生み続けています。



'93卒業制作作品



'94卒業制作作品



'95卒業制作作品





'96卒業制作作品



'97卒業制作作品



'98卒業制作作品

ゲームクリエイター養成歴No.1。信頼に応える学校です。

世界初のゲームスクール

本校は、世界で初めて開校したゲームクリエイター養成校。他にはマネのできない豊富な経験と実績を活かし、常に業界で必要な即戦力となるクリエイターを輩出し続けています。

実践的カリキュラム

ネットワークゲーム制作等をはじめ最新の技術とノウハウを活かしたカリキュラムは、あのヒューマンを母体とする本校ならでは。講師もゲーム開発経験ゆたかな実力派揃いです。

学生作品も高レベル

入学時にはコンピュータが初めての人でも、2年間でしっかり作品づくりが出来る制作環境があります。課題、就職用、卒業制作を通して"こだわり"のある高いレベルの作品を仕上げていきます。

抜群の就職実績

■卒業生の主な就職先（五十音順）
(株)アートディンク／(株)アスキー／(株)アトラス／アルゼ(株)
(株)オムニバスジャパン／(株)カネコ／(株)カプコン／(株)クリーチャーズ
(株)ゲームフリーク／(株)コーエー／コナミ(株)／サミー(株)
(株)CSK総合研究所／(株)スクウェア／(株)セガ・エンタープライゼス
(株)タイトー／(株)ティーアンドイーソフト／テクモ(株)
(株)ドリームファクトリー／(株)ナムコ／任天堂(株)
(株)ハドソン／(株)バンダイ／(株)バンプレスト／ヒューマン(株)
その他ゲーム、マルチメディア関連多数

資料請求（無料）・お問い合わせ専用フリーダイヤル
0120 FreeDial **0120-37-9898**

ホームページURL **http://www.human.co.jp/**
（本校代表）tel 0422-23-1111　fax 0422-20-6305

設置課程〈2年制〉

- **マルチメディアエンタテインメント課程** C言語　CG概論　サウンドデザイン　企画設計　ネットワーク概論　ゲーム研究　卒業制作　他……（募集定員　200名）
- **マルチメディア3Dグラフィックス課程** 3D制作実習　映像制作　デッサン　2Dデザイン　サウンド　卒業制作　他……（募集定員　80名）
- **ネットワークゲーム課程** ネットワーク概論　ネットワークプログラミング　ゲームプログラミング　サーバ構築論　C言語　卒業制作　他……（募集定員　80名）

学校説明会＆体験入学
7/25（日）　8/8（日）
予約不要／10:30 START

地区説明会
静岡 7/30（金）　札幌 8/5（木）
名古屋 7/31（土）　水戸 8/24（火）
大阪 8/1（日）　宇都宮 8/25（水）
福岡 8/3（火）　高崎 8/26（木）
仙台 8/4（水）　甲府 8/27（金）

夏期フリー見学会（東京）
8/19（木）　8/20（金）　8/21（土）

ヒューマン クリエイティブ スクール

学校見学　随時受付中！

〒180-0001　東京都武蔵野市吉祥寺北町 1-2-12



神髄を知る人たちのために。「麻雀天龍2 Internet」。

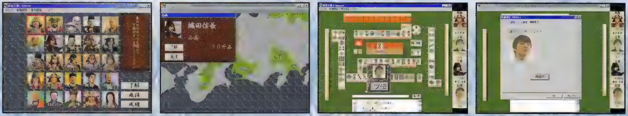
本格派の麻雀ゲームソフトとして大好評の「麻雀天龍 for Windows95」がさらにパワーアップ。新しい機能を追加して、新登場です。「麻雀天龍2 Internet」はコンピュータの思考ルーチンを一新。好み役や捨て牌に個性のある戦国武将たちとの対局はさらに楽しいものになりました。さらに、「自由対局」モード、「全国統一」モード、そして「通信対局」モードを用意。お好みのモードで思う存分楽しむことができます。しかも、通信対局には新たに「インターネット対局（専用サーバー接続）」を追加。世界中の誰とでも麻雀を打つことができるようになりました。また、好みの雀卓が3種類の中から選択できるなど、機能も充実。麻雀の奥深い魅力を味わいたい。そんな人たちのための麻雀ゲーム、それが「麻雀天龍2 Internet」です。

'99年7月30日発売
標準価格¥[illegible],800（税別）

©1999 BOTHTEC

麻雀天龍2 Internet

マージャンテンロン2インターネット



日本の戦国時代を戦いの舞台に25人の中から対局相手を選べる「自由対局」モード、戦国の世を治めるべく戦国武将25人を次々と倒していく「全国統一」モード、2人～4人まで、人間同士で対局できる「通信対局」モードを用意。個性豊かな戦国武将たちを相手に麻雀を打つもよし、通信対局で人間を相手に麻雀を打つもよし。いつでも思う存分、麻雀を楽しんでいただけます。

通信対局モードには、新たに「インターネット対局（専用サーバー接続）」を付け加えました。これにより世界中の誰とでも麻雀を打つことができるようになりました。また、通信対局をより楽しんでいただくために、「チャット機能」「オリジナルの顔グラフィック」など機能も充実しています。

「インターネット対局（専用サーバー接続）」では、対局専用のサーバーをご用意、専用サーバーに接続することで世界中の相手と麻雀を打つことが可能になります。

※専用サーバーの利用料は完全無料となっており、一切の手数料等は必要ございません。
（電話代&プロバイダ接続料金はご利用者の負担になります）
※何らかの理由によりサーバーとの接続がダウンしても、代打機能が働き、ゲームが中断することはありません。

●動作環境

- ■対応ＯＳ：Windows95およびWindows98日本語版
- ■対応CPU：Pentium100MHz以上　Pentium166MHz以上推奨
- ■メモリ：16MB以上　32MB以上推奨
- ■ハードディスク：30MB以上の空き容量（フルインストール時：170MB以上の空き容量が必要）
- ■ディスプレイ：640×480ドット以上、256色以上　800×600ドット以上推奨
- ■CD-ROM：2倍速以上　4倍速以上推奨
- ■対応音源：BGMの再生にはGM規格に対応したMIDI音源が必要　効果音/音声の再生には上記OSに対応したPCM音源が必要

※通信対局を楽しむ場合には、それぞれの方法に応じた機能と設備が必要になります。

ご近所に販売店が見あたらないときは
下記の受注センターでもお求め頂けます。

MC受注センターオーダーダイヤル　03-3345-4341
オーダーファックス　03-3345-4342
《（株）メディアコミュニケーションが受注業務を代行します。》

ボーステック株式会社

製品の詳しい情報は、当社ホームページをご覧ください。　http://www.bothtec.co.jp/



6月下旬発売
Windows95/98
日本語版
標準価格5,800円
GTA
GRAND THEFT AUTO
グランド セフト オート
-LONDON-
1999年夏ロンドンにて新たな指令
ロンドンを舞台にした39の新シナリオ!!
新しく車も30種登場!!
クラシカルな雰囲気の街で何が起こる?!
ミッション数 18
隠しミッション 21
TOTAL 39
快楽のボルテージを上げる
YOU'RE BROWN BREAD!
Take-Two Interactive Software, Inc., the Take-Two logo and Grand Theft Auto are registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. Grand Theft Auto Mission Pack #1 London 1969, the GTA London logo and the RockStar logo are trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc.
株式会社ズー
〒386-1211 長野県上田市上田リサーチパーク内
ユーザーサポート 0268(38)1561
DIGITAL
販売元:エムスリイエンタテインメント株式会社
リートギャングリアルタイムシミュレーションゲーム
BEAT DOWN
ビートダウン
危険な街々で繰り広げられるのは、掟など構わないタフガイ達の縄張り争い。
緻密な計画で縄張りを拡大し、残虐に、容赦なく敵を打ちのめす者だけがこのアクションアドベンジャーを生残れる。
破壊と復讐のために無情な敵が蠢く街。あるのは暴力のみ。
君はこの残虐非道な街を支配できるか!!
絶賛発売中
日本語版
SOAR SOFTWARE
新世界開拓シミュレーションゲーム
創世紀1602
さらなる冒険を求めて
プラスキット
50種の追加シナリオ、独自のシナリオ創作ができるシナリオエディター、500種以上の新しい島々、待望の水車小屋登場、火山の爆発など新イベントも盛りだくさん。
このソフトは創世紀1602の拡張ソフトです。
このソフトで遊ぶためには創世紀1602本編のCD-ROMが必要です。
7月発売予定
Windows95/98
日本語版


SQUARESOFT
最速伝説をつくるのは、キミだ。



DigiCube
レーシング ラグーン
最速攻略アイテム、登場。
スクウェア公式 ――― レーシング ラグーン
横浜最速攻略本 by DigiCube
好評発売中
CONTENTS CHECK!
システム解説 ★★★★★
コースガイド ★★★★★
シナリオ攻略 ★★★★★
パーツデータ ★★★★★
Prologue NightからFinal Nightまで、全コースの必勝ラインを完全ガイド。最速の走りをゲットする横浜最速伝説攻略の決定版！
●エンディングまでナビゲーション ●ゲームシステム完全解析
●もう迷わない！全エリアマップ ●初心者もわかる車用語解説
●隠しイベント発生条件をすべて掲載 ●内容充実の敵車リスト
●チューニングに役立つパーツリスト ●"熱い風"を感じる一冊！
Racing Lagoon
スクウェア公式
レーシング ラグーン
横浜最速攻略本 by DigiCube
レーシング ラグーン ファンブック（仮称）
7月8日発売予定
●レーシング ラグーンに秘められた魅力を全開に押し出した一冊。伝説を作り上げた男のインタビューやレーシングラグーンの謎、そしてギャラリーを沸かせる究極のドリフトなど"魅せるドライビング・テクニック"を大公開。また、伝説に魅せられた開発者のインタビューなど車好きからゲーム好きまで楽しめる魅惑のファンブック。
レーシング ラグーン オリジナル・サウンドトラック
好評発売中
SSCX-10032（2枚組）
価格／2,718円（税別）
●ドライブ感あふれるゲーム音源のすべてを再現。ボーナストラックにはゲーム未収録のリミックスバージョンを3曲収録（「フロントミッション2」を手がけたコンポーザー松枝賀子が監修）。キミのドライビングを盛り上げるノリノリのホットな2枚組でリリース。
同封されているアンケートに答えると
レーシング ラグーン特製キャップが抽選で100名様に当たる！
99年7月末日消印有効。
SaGa FRONTIER II
ULTIMANIA（アルティマニア）
スタジオベントスタッフ・著 デジキューブ・編
本体価格/1,500円（税別）
ファイナルファンタジーVIII
メモリアル アルバム
ファイナルファンタジーVIII
シールブック
本体価格／1,200円（税別）
クロスオーヴァーエンターテイメントコラム ゲーム千一夜
好評発売中
長井好弘・著
本体価格／1,600円（税別）
スクウェア＆デジキューブの最強の本と音楽、続々登場。
◎書籍の問い合わせ先は、（株）デジキューブ ブックセンター
03-3444-5765（月～金 10:00～17:00 祝祭日はのぞく）
http://www.digicube.co.jp/
Racing Lagoon
レーシングラグーン
HIGH SPEED DRIVING RPG
プレイステーション用ソフト
「レーシング ラグーン」
絶賛発売中！
Ⓒ1999 スクウェア


伝説はコンビニでもらおう。
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
7月15日販売開始予定／6,800円
好評予約受付中
アクションRPG
聖剣伝説 LEGEND OF MANA
SQUARESOFT
予約特典
今、コンビニで「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」を予約して買われた方全員にデジキューブオリジナルラビペンダントをさしあげます
FF、サガシリーズと並ぶスクウェアの人気RPG、聖剣シリーズがプレイステーションに颯爽登場。懐かしく優しい絵本のようなグラフィックと、個性的でユニークな登場キャラクターが織り成す、叙情派ファンタジー。大人のための"夢物語"聖剣伝説は、コンビニで好評予約受付中！


デジキューブ 最新ラインアップ
CAPCOM
DINO CRISIS
ディノ クライシス
ディノ クライシス
7月1日発売開始予定／5,800円
RPG、バトルがレース
レーシング ラグーン
ハイスピード・ドライヴィングRPG
好評販売中／5,800円
SQUARESOFT
GRANDIA
GAME ARTS
グランディア
好評販売中／5,800円
ペルソナ2 罪
ATLUS
噂を操るRPG
ペルソナ2 罪
RPG
好評販売中／6,800円
©ATLUS 1996,1999
アルゼ王国
パチスロ
スーパーロボット大戦 コンプリートボックス
シミュレーションRPG
©東映 ©東北新社 ©BANPRESTO 1999
サルゲッチュ
サルゲッチュ
デュアルアクション（デュアルショック専用）
パチスロ完全攻略
CAPCOM
UFO
UFO — A DAY IN THE LIFE —
宇宙人捕獲バラエティー
ドリームキャスト
首都高バトル
首都高バトル
レース
最新情報へのアクセスは、デジキューブのメディアへ!
SKY PerfecTV! チャンネル215
デジキューブチャンネルで最新のゲーム、音楽CD、ビデオの情報をON AIR!
http://www.digicube.co.jp/
ゲーム・音楽CD・ビデオの情報や、通信販売もできる情報満載のホームページ。
送料わずか200円。お近くに上記のコンビニエンスストアがないお客様には、通信販売でお届けします。
通話料無料のフリーフォンでお求めになれます。
0070-80-7080
デジキューブのホームページでもお求めになれます。
www.digicube.co.jp
●対象商品は「聖剣伝説 LEGEND OF MANA」「レーシング ラグーン」のみとなります。●代金は商品と引き換えにお支払いください。
株式会社デジキューブ 東京都渋谷区広尾1-13-7 恵比寿イーストビル7F 03-3444-5700（代）
DigiCube



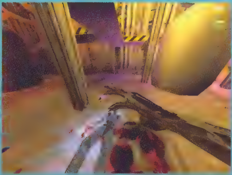
遅い奴には、ドラマは追えない。
極限まで愛車を改造せよ。
あらゆるシチュエーションに対応する
ドライヴィング・テクニックを磨け。
その先に「横浜最速伝説」の
真実の姿が見えてくるだろう
ただし世の中には、
知らないほうが幸せなこともたくさんあるが。
レーシング ラグーン RPG、バトルはレース
厚くたちこめた闇に、
いまエンジンの咆哮が響きわたる。
レーシングラグーン
Racing Lagoon™
HIGH SPEED DRIVING RPG
NOW ON SALE!
5,800yen(without tax)
PlayStation
レーシング ラグーン オリジナル・サウンドトラック
6/19発売 価格/2,718円(税別) SSCX 10032(2 DISCS)
ゲーム音源完全収録。ボーナス・トラックとして、コンポーザー松枝賀子
(ex.「フロントミッション2」)監修のリミックス(ゲーム未収録)3曲入り。
デジキューブの最新情報はこちらで
「http://www.digicube.co.jp/」
※CDは全国レコード店でお求め下さい。
DigiCube
SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒153-8688 東京都目黒区下目黒1-8-1 アルコタワー
PHONE 03-5496-7117 スクウェアホームページ http://www.square.co.jp/
©1999 スクウェア
このソフトはコンビニエンスストアでも販売しております。
左記4チェーンの他か、スパーでもお求めになれます。

CD-ROM PREVIEW

体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

国内外の最新パソコンゲームセレクション

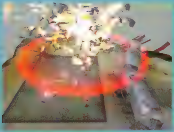
本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言え、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



ALIENS VERSUS PREDATOR



電車でGO!



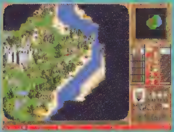
EXPENDABLE



DESCENT 3



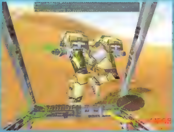
HIDDEN&DANGEROUS



HEROES OF MIGHT AND MAGIC III



V-RALLY



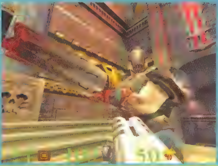
STARSIEGE



RIVAL REALMS

QUAKEシリーズ最新作のテスト版がついにリリースされる!

3Dシューティングファン待望の「QUAKE III ARENA」テスト版を収録しました。シングルプレイはできませんが、エキサイティングなマルチプレイを存分に楽しむことができます。詳しくはp.062～065の記事をご覧ください。



QUAKE III ARENA TEST



STARSHOT:SPACE CIRCUS FEVER

ここで紹介した内容のほかにも、ネットワークゲーマー必見のコンテンツ満載です。インストール方法や使い方については、p.144からの「Play Online付録CD-ROMの使い方」をご参照ください。

リニューアルして情報密度アップ！

新生Play Onlineの要チェックポイント

リニューアルのごあいさつ

1998年4月24日に月刊誌として創刊いたしました弊誌『Play Online』は、世界初のネットワークゲームの専門誌として国内外のネットワークゲームニュース・攻略情報を中心に刊行を続けております。現在では、ネットワーク対応コンシューマー機の登場、増加の一途をたどるネットワーク対応ゲームタイトル数、多様化するデジタルコンテンツなど、創刊時に予想した以上に、急速にオンラインエンターテインメントが浸透してきております。このような中、当編集部が目指している誌面作りの方向性・内容を、より完全に実現するためには、株式会社デジキューブとのコラボレーションがベストであると判断し、デジキューブブランドで刊行することになりました。

株式会社デジキューブとして、初の定期刊行媒体となる新生Play Onlineにご期待ください。今後とも、ご支援を賜りますよう、よろしくお願い申し上げます。

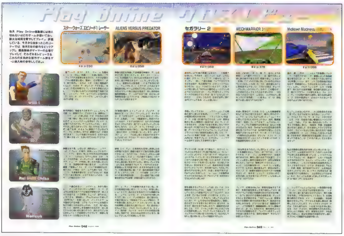
Play Online編集部

■ここが変わって読みやすくなった

ここでは、新しくなったPlay Onlineのリニューアルポイントの主なところをピックアップしてご紹介します。

クロスレビューと星取り表 Point 1

特集で取り上げるマルチプレイ対応のゲームを中心に、毎月5タイトルをピックアップし、クロスレビューを行います。レビュワーは、毎月いろんなジャンルのゲームに触れている当編集部員です。10点満点の得点も併せて掲載するので、ソフト選択の指針にしてください。また、Play Online Exclusive Reviewのページでは、以下の5項目について、5段階評価の星取り表を掲載。これまでにも増して情報量がアップしました。





グラフィック：ただきれいなだけでなく、対応API、オプションによる描画精度の調整なども評価要素として考慮

サウンド：音のリアリズム、SEやBGMが世界観にマッチしているどうかなどを評価要素として考慮

マルチプレイ：低速な環境やテレホーダイタイムでも快適か、マルチプレイならではのゲームモードが用意されているか、サーバーは設置されているか、接続手順が工夫されているかなども評価要素として考慮

操作感：インターフェースは練られているか、同種のゲームにはない便利な操作はあるか、実際にプレイするときに違和感はないかなども評価要素として考慮

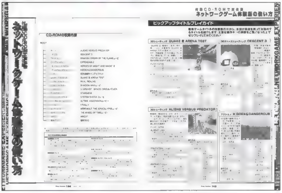
総合評価：上記の4項目の総合評価

必ずつながるネットゲームルーキーズ Point 2



初心者にとって最初に超えなければならないハードルとも言える、"ネットワークへの接続"について、イラストを交えて分かりやすく解説。接続の仕組みではなく、手順を具体的なゲームを例に挙げて行うので、このページを見ればすぐに対戦できるようになっています。併せて、ネットワークゲームを始めるにあたって、知っておきたいマナーも掲載するので、初めての人でも安心です。

Point 3 CD-ROMの使い方と読者コーナーを増ページ



毎月、容量限界まで付録CD-ROMに収録している体験版のなかから、Play Onlineお勧めのゲームに関して、簡単な操作方法を掲載します。体験版とは言え、かなり遊べるタイトルも多数あるので、この操作ガイドを見ながらゲームの世界に浸ってください。また、皆さまからの投稿増加に伴って、Play Online SQUAREも増ページいたしました。新しい企画も同時に開始するので、これからもどしどしご投稿ください。

新連載続々スタート Point 4

このほかにも、今月から多数の新連載が始まります。ご期待ください!

●ラスボスさんいらっしゃい!

シングルプレイ時のエンディングまでの簡単なウォークスルーと、最終ボスの攻略を紹介します。一つの作品を最後まで味わい尽くすには必見の内容です。

●MASCHINEN KRIEGER

ファンの間で絶大な支持を得ている横山宏氏の「MASCHINEN KRIEGER」。これをモチーフにしたコミック連載が始まります。綿密に作りこまれた独特の世界観をお楽しみください。

●Norrathの街角から

大好評のうちに終了した「EVERQUEST」徹底攻略。しかし、EVER QUESTの世界は動き続けています。この定点観測連載では、パッチによる変更や追加された事項を中心に、Norrathの出来事を紹介します。



Play Online購読に関するFAQ

これまでのバックナンバーは購入できますか?

1998年6月号(創刊号)～1999年6月号までのバックナンバーは、お近くの書店でお申し込みいただければ、購入することが可能です。もし、お近くに書店がない場合は、株式会社アクセラ販売部まで、お電話にてお問い合わせください。

【バックナンバーお問い合わせ先】
株式会社アクセラ販売部　電話:03-3464-8285

定期購読はできますか?

読者の皆さまからご要望の強かった、年間定期購読サービスを始めました。代金は1年間(12冊)で、1万1,760円(税込み)です。代金の振込先や詳しい手続きの方法は、株式会社デジキューブブックセンターまで、お電話にてお問い合わせください。

【年間定期購読のお問い合わせ先】
株式会社デジキューブブックセンター　電話:03-3444-5765

コンビニエンスストアで買えるのですか?

Play Onlineは現在、コンビニエンスストアで購入できるよう調整・検討をしておりますが、現時点ではご購入いただけません。全国書店、大手パソコン量販店でお求めください。

ELECTRONIC ENTE

話題の大作から2000年登場の超新

ジャンル別E3スペ

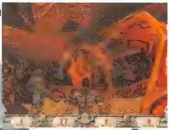
5月13〜15日の3日間、毎春恒例となった“Electronic Entertainment Expo”(以下、E3)がアメリカのカリフォルニア州ロサンゼルスで開催された。パソコンゲームからコンシューマー機用ゲームまで、ソフトとハードを合わせて2000タイトル近くにも及ぶ最新作品が出展されたこの催しは、もはや世界最大のゲームショーとして認知されている。

ここしばらく続いていたアメリカ国内の景気の良さを受けてか、1999年はどのメーカーも傑作、秀作、異色作がめじろ押しで、本誌記者団もあらためて“ネットワークゲームの台頭”を思い知らされた。今回は、われわれが目撃した中から厳選したパソコンゲームタイトル64本を、本誌独自のニュースと併せて余すところなくお伝えしよう(日本での発売元と発売時期は、かっこ内に記されています)。

DAIKATANA

開発元　：ION Storm社
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：1999年第4四半期

会場では、先立って公開されたMplayerのデスマッチデモとほぼ同等の第1エピソードからのものだけが公開され、シングルプレイモードでのゲームプレイを見せていなかったのは残念。もっとも、武器やレベルの出来の良さは折り紙つきで、制作責任者であるJohn Romero氏の才能をあらためて見せつけられた。経験値の概念があり、プレイヤーによっては能力が異なってくるというのは、このジャンルには新鮮な味付けだ。



Mplayerデモでは、お供の2人が登場していなかったものの、コーディングされていた形跡は確かにあった。9月号では、その辺りを追ってみる予定だ



AMEN: THE AWAKENING

突如、世界中の人口が狂人化してしまうという、近未来の異変を取り扱ったCavedog Entertainment社の最新作は、この手のゲームでは考えられないほどの巨大なマップ(このゲームでは、レベルではなく「アクト」と呼ぶ)と、プレイヤーをのめり込ませていく重厚なストーリーが売り物となっている。以前、本誌でも紹介したことがあるニューヨークの地下鉄レベルも公開していたが、車両が転覆するのを見ては感嘆の声を上げる傍観者もいるほど、映画的な演出が生きていた。

開発元　：Cavedog Entertainment社
発売元　：GTインタラクティブ
発売時期：1999年秋

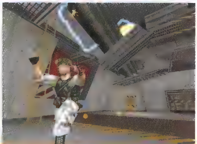


ピッツバーグ空港を模写した空港レベルや巨大な空母、果ては現在構築されている宇宙ステーションまで、型破りなレベルデザインも見物となるだろう

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

開発元　：Gearbox Software社
発売元　：Sierra社
発売時期：1999年秋

人気の3Dシューティングゲーム「HALF-LIFE」の世界観を元に制作された「OPPOSING FORCE」。主人公がブラックメサに派遣された兵士というストーリーからも、ミッションパックではなく“エキスパンションパック”と呼ばれている理由が分かるだろう。NPCはさらにバラエティーに富んでいるようで、キャラクターのポリゴン数も増えている。マルチプレイヤーモードでの重さが気になるところだが、これも前作の良さを強調した結果だろうか。



1998年度のゲーム大賞を総ナメにしたソフトのアドオンだけに、大勢の人々が展示されたモニターの前に輪を作っていた

3Dシューティング

RTAINMENT EXPO 3

作タイトルまで完全網羅
シャルニュース



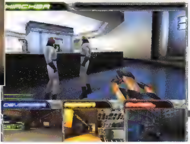


HIRED GUNS

開発元　：ヴィアール・ワン
発売元　：Psygnosis社
発売時期：1999年秋



マルチプレイヤーモードは4人までに限定されているが、それぞれに異なるスキルを持っており、熱い協力プレイができる



UNREALエンジンを使用したソフトでは珍しく、ミリタリー系アクションゲームにおけるチームプレイの概念を取り入れ、画面も四つの視点から見られるようなマルチウインドウ形式のものになっている。見せてもらったデモでは、1人をスナイパーとして高所に配置し、そのほかのメンバーを突入させるなど、複雑なゲームプレイが楽しめそうだ。

TEAM FORTRESS 2

開発元　：Valve社
発売元　：Sierra社
発売時期：2000年春

会場では、ボイスコミュニケーションがテストできないばかりか、ムービーデモというお粗末さだったが、この機能を使用すれば、日本人プレイヤーの団結力を世界に示すことができるかもしれない



開発者自らが最重要テーマとして"社会性"を掲げた「TEAM FORTRESS 2」は、このジャンルとしては究極までにチームプレイに重点を置いた。HALF-LIFEで培った技術力に加え、LOD機能(p.025参照)を新たに装備して、フレームレートを一定に保つような工夫がなされている。また、ボイスチャットシステムを標準装備することで、仲間と交信できるという戦場らしい演出もできるようだ。

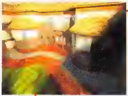
SOLDIER OF FORTUNE

「HERETIC」などQUAKEエンジンを使用したファンタジーアクションでは有名なRaven Software社の初のミリタリーもので、プレイヤーはミッションごとに特殊能力を持った雇用兵のチームを編成しなければならない。QUAKE IIエンジンのテクスチャーレンダリング機能に大幅な改良を加えて、NPCの顔や体つきを自在に組替えることが可能となった。非常に個性豊かなNPCで埋め尽くされることだろう。

開発元　：Raven Software社
発売元　：アクティビジョン
発売時期：1999年10月



3Dシューティングゲームでは一般的なヘルスポイント型だけではなく、頭部、胴体部だと1発で死に至る現実的なワンヒット型のモードに切り替えることも可能だ



自社製作の「NO ONE LIVES FOREVER」は、Lithtech 2エンジン使用ソフト第1号として、2000年秋に登場する予定だ

ゲーム開発者の注目を集めたLithtech 2エンジンとは？

QUAKEやUNREALなど、ほかの開発者にゲームエンジンを技術供与することで利益を上げる"サイドビジネス"を始める会社が増えてきたが、「BLOOD II：THE CHOSEN」や「SHOGO：MOBILE ARMOR DIVISION」でおなじみのLithtechエンジンもその中の一つだ。今回のE3で、Monolith Productions社は、第2弾となるLithtech 2を発表したが、同社社長であるJason Hall氏が「今回のE3でこれを超える技術があれば教えてよ」と自信を持って言うほど、驚くべきものだった。

QUAKE IIIエンジンの機能はすべて取り込んでいるらしいが、そのほかにも以下のような技術が開発されている。

- Emotion Modeling：キャラクターに"ムード"を設定し、会話中でもリアルタイムで悲しむ、怒る、驚く、といった表情が表現できる。
- Geometry Skinning：骨の上に皮を被せるようにモデリングする、Waited Skeletal Animationともいう技術。衣服や筋肉も表現できる。
- Expansive Outdoor Terain：正確には技術名称ではなく、エンジンの性質であるが、例えばBryce(3D地形制作ツール)で制作した地形をそのまま取り込んだりもできるほど、屋外のマップが密になる。

これは、ほんの一部にすぎないが、ライセンス料もプログラマーの人件費と比較しても安価だ。このエンジンを使ったソフトが、2000年には爆発的に増えることはじゅうぶん予想される。

UNREAL: RETURN TO NA PALI

宇宙船の墜落による死を免れた1人の死刑囚、という設定の主人公を用いた「UNREAL」のミッションパック。救助船に助けられたものの、命を賭けて生存者の救出に乗り出すか、新しいエイリアンたちがうごめく"Na Pali"の星に永久追放となるか、二つに一つの選択を迫られるのだ。

開発元　：Legend Entertainment社
発売元　：GTインタラクティブ
発売時期：1999年夏

14のシングルマップと6のデスマッチレベルを搭載。武器や敵も新しくなって、悪夢のような世界へとプレイヤーを誘う



ELECTRONIC ENTE

Asheron's Call



さまざまなコンポーネント(「ULTIMA ONLINE」でいうリージェント)を組み合わせて制作した魔法は、サーバーに自動登録されることによって、その価値が決定されていく



小規模なベータテストも始まり、"第3のアメリカ製オンラインRPG"の頭角を現してきたこの作品では、熟練プレイヤーと新参者との間を埋める「従属システム」によって仲間作りをしてもらおうという新しい試みがなされている。また、1600万パターンにも及ぶというキャラクター制作における多用さや、その世界で使用する者が少ないほど効果が出るという「魔法経済」など、魅力あるゲームシステムが満載されている。

開発元　：Turbine Entertainment社
発売元　：マイクロソフト
発売時期：1999年秋

DIABLO II

開発元　：Blizzard North社
発売元　：Davidson&Associates社(ソースネクスト)
発売時期：1999年第4四半期(1999年秋)



DIABLOの黒幕、Blizzard North社のDavid Brevik氏。「DIABLOは発売前から確かな予感を感じてたね」



最後のキャラクター、バーバリアンも公開され、これで5体すべてのアートワークが完成。今後は第3章以後のマップ制作の作業に移っていく。今回確認されたのは、Glide対応グラフィックカード使用時の照明効果以外の効能だ。建物に入った時に、周囲の壁が素早いながらフワッとした感じで半透明化していく。非常に細かいが、憎い演出である。

バーバリアンのアートは、ほかのキャラクターと比較しても随分と大きい。このアニメーション部分はまだ完成していないのか、多少ぎこちなく見えた

DUES EX

開発元　：ION Storm社
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：2000年春

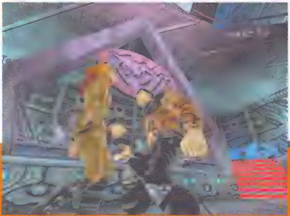
古くはULTIMAシリーズの開発に携わってきたWarren Spector氏によるUNREALエンジン使用のRPG。とにかくプレイヤーの自由度、遊びやすさに注意を払っている。パズルの読解にしても、常に分かりやすいものを数パターン用意しており、この手のゲームとしては新しいアプローチだと言える。ストーリーは、テロ対策チームに帰属する主人公が、その陰謀を暴いていくというもの。



ハトにさえ思考ルーチンが用意されており、側を歩けばのこのこと避けてくれるし、発砲すればパッと飛び散った後に舞い戻ってくる

ANACHRONOX

開発元　：ION Storm社
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：2000年第1四半期



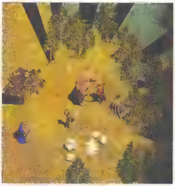
奇才Tom Hall氏による「ANACHRONOX」は、QUAKE IIエンジン使用によるターンベース制の3DRPGである。500体近くに及ぶNPCに10個の惑星を軸とするレベル構成など、非常に広大なゲーム世界を構築しているだけに、その開発の遅れも気になるところ。しかし、会場ではバリバリに動くデモを展示して、モニターの前には黒山の人だかりができていた。

スクウェア作品に影響を受けたこの作品は、最近のファイナルファンタジーシリーズに見られるような、戦闘シーンにおけるカメラワークが見物だ

ロールプレイングゲーム

RTAINMENT EXPO 3

NOX



100種以上の魔法や武器が用意された「NOX」は、Westwood Studios社が放つDIABLO型のアクションRPGで、最大32人までの大型マルチプレイヤーモードを念頭において制作されているという。ラインオブサイト方式という視覚表現がシングルプレイでの緊張感を生むだけではなく、マルチプレイではステルス型の戦法を取ることも可能になるだろう。ストーリー上の主人公は魔法の修練を積む修行僧。展開の早いゲームプレイとなりそうだ。

開発元　：Westwood Studios社
発売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年秋

赤(火炎系)、緑(天災系)、青(幻想系)、そして白(そのすべて?)の魔城に潜入して、魔法を吸収していく。マルチプレイは、battle.net方式の無料アクセスで楽しめるだろう

REVENANT

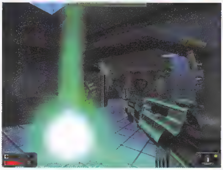
開発元　：Cinematix社
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：1999年8月(1999年夏)

発売日が延びに延びているが、DIABLO Ⅱの対抗馬としても呼び声の高い「REVENANT」。Direct3Dを活用し、キャラクターの動作アニメーションも多いのが特徴で、武器の振り下ろしも通り一辺倒ではない豊富なパターンが用意されている。DIABLO Ⅱのように村とダンジョン(戦闘マップ)に差がないというシステムで、モンスターの出現に合わせて自動的に戦闘モードに切り替わるようになっている。



ネットワークモードは最大4人までと少なめだが、Mplayerでの専用サーバーの登場が期待できるかもしれない

SYSTEM SHOCK 2

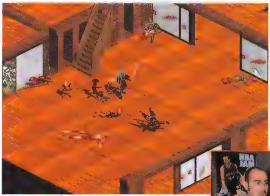


THIEFでその実力を発揮したのが、ゲームエンジンのオブジェクトシステム。一つのオブジェクトに何と500種ものパラメータを設定することができるという

開発元　：Looking Glass Studios社
発売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年8月

3DシューティングでいうところのQUAKE Ⅱといった感じの、3DRPGの始祖的な開発元による作品で、「THIEF：THE DARK PROJECT」でもおなじみのDARKエンジンを使用している。シオニックパワーで戦う未来型のRPGというだけではなく、武器のカスタマイズや修理もできるようになるなど、1人称視点でありながら細部にも気配りがなされている。会場でも多くの開発者にチェックされていた、裏の期待作である。

THRONE OF DARKNESS



日本を題材にした作品は最近多いが、この作品はバカらしさのまったく感じられない細かい描写や演出も多い。本誌の続報にも期待していただきたい

開発元　：Click Entertainment社
発売元　：アクレイム・エンターテイメント
発売時期：2000年春

DIABLOの制作に携わったメインアーティストとプログラマーが、日本人のゲームデザイナーを迎えて制作しているアクションRPG。DIABLOファンならなじみ深いスタイルながら、一度に4人の侍を使用する特殊なゲームシステムを持っている。スキルや能力の違う7人の侍の中から4人でチームを編成し、随時交換していくというものだ。黒沢映画に影響を受けた制作者は、日本の中世期をマジカルに味付けして展開させる。



THRONE OF DARKNESSについて熱く語る、Click Entertainment社のBen Haas氏。「ふすまに散った血しぶきが流れ落ちたりと、細かい描写も満載です」

VAMPIRE: THE MASQUERADE-REDEMPTION

開発元　：Nihilistic Software社
発売元　：アクティビジョン
発売時期：1999年12月

シングルプレイでは最大で4人のパーティーを組むことができる。この脇役たちの感情や行動といったAI技術にも注目だ



目の前で展示されていたQUAKE Ⅲ ARENAに負けるとも劣らない人だかりを作っていたこのタイトル。13の組織に別れた吸血鬼たちの闘争を描いた人気テーブルトークRPGを3Dゲーム化したものである。主人公は吸血鬼退治を任された元パラディンという設定で、内的な恐怖感や葛藤も描かれた秀逸な物語だ。吸血鬼やモンスターたちは所属する組織によって形態やパワーが異なり、主人公もゲームの進行に合わせて学習していくようだ。

ポーティング　ファイナルファンタジー Ⅷのパソコン版登場

[illegible]

ELECTRONIC ENTE

THE WHEEL OF TIME

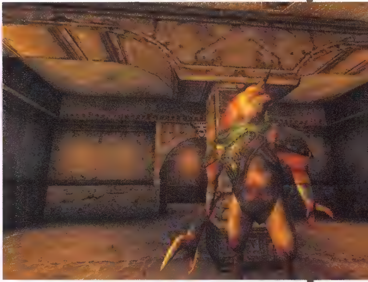
ファンタジー小説の大御所、『指輪物語』の人気を抜き去ったと言われるほど大ヒットしている小説が原作の「THE WHEEL OF TIME」。その壮大な世界をUNREALエンジンで美しく再現し、画期的なゲームプレイが体験できる。

マルチプレイモードは最大4人までで、「DUNGEON KEEPER」のように自分の城に部下やわなを配置し、お互いの宝物を奪い合うという戦略型アクションとなっている。小説を知らないプレイヤーでも楽しめるように、シングプレイでは、ムービーなどを効果的に使って丁寧にストーリーが展開していく。

開発元　:Legend Entertainment社
発売元　:GT インタラクティブ(ソースネクスト)
発売時期:1999年9月



Legent Entertainment社のゲームデザイナーGlen R. Dahlgren氏。「このゲームを企画したのは『DOOM』が全盛だったころまでさかのぼるかな。原作者のRobert Jordan氏は協力的で、われわれのアイデアにも耳を傾けてくれています」



UNREALエンジンの性能を最大限に生かし、原作の世界を見事に再現している

EVOLVA



4人のジェノハンターを駆使してモンスターやエイリアンを退治するという、アクションに戦略性を加味したゲームプレイとなる

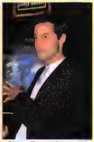
遺伝子工学の発達した未来。ジェノハンターと呼ばれる戦士は、敵の遺伝子を取り込み、自らを進化させてさらに強力になれるという。この進化がゲームの売りとなっており、なんと100万以上のパターンでキャラクターを作成することができる。マルチプレイでは、遺伝子の交換や結合などが可能となる。

開発元　: Computer Artworks社/Virgin Interactive Entertainment社
発売元　: Interplay Productions社
発売時期: 1999年末

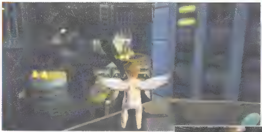
MESSIAH

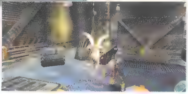
開発元　:Shiny Entertainment社
発売元　:Interplay Productions社(ズー)
発売時期:1999年9月

期待どおりの出来映えで、本誌取材班も満足の「MESSIAH」。シングルプレイ専用となりそうなのが残念ではあるが、敵に乗り移ることによって、弱い自分のキャラクターを守りつつ戦うという新奇なゲームプレイが素晴らしい。マシンのスペックに合わせてポリゴン数を変化させるだけでなく、フレームレートの維持には欠かせないLOD機能で、遠ざかるほどにポリゴン数を減少させる機能も装備している。



Shiny Entertainment社社長、David Perry氏。「ゲームプレイが進行するにつれて、乗り移るのもそう簡単にはいかなくなりますよ」





ソフトウェアモードでも申し分ないグラフィックだという。会場のデモマシンでは、Voodoo2搭載の3Dアクセラレーターを使用しており、美しい効果が随所に見られた

NOCTURNE

時は1930年代、超自然現象の解明とモンスターたちの一掃を目指すなぞの男、ストレンジャーが主人公の「バイオハザード」型ホラーアクション。ゾンビやオオカミ男などのおなじみのモンスターが登場し、ダイナミックライティングをフルに生かした照明効果で恐怖心を煽る。2丁けん銃で別々に敵をマークするなど、細かい部分の演出にも気を配った、期待の一作だ。

開発元　: Terminal Reality社
発売元　: Gathering of Developers社(P&A)
発売時期: 1999年10月

テクスチャーでごまかすのではなく、分厚いカーテンからトレンチコート、シルクのガウンまで、布の揺れ具合をうまく表現したフィジックスモデルには心を奪われる



RTAINMENT EXPO 3

ONI

開発元　：Bungie Software社
発売元　：Bungie Software社
発売時期：1999年12月

「ONI」は、撃つ、ける、殴る、走る、回転するといったアクションを駆使して戦う3人称のアクションゲームである。会場ではマルチプレイが体験でき、ボタンを適当に押すだけで、それなりのコンボ技も出せた。製品版では日本の格闘ゲームに劣らない作り込みを期待したい。





動きは思ったよりもなめらかで、多彩なアクションを見ることができた。シングルプレイでは、香港映画のようなアクションが楽しめるだろう

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

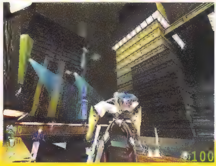
人気シリーズの第2弾は、400に及ぶモーションキャプチャーによる動きを追加し、横移動やしゃがみなどゲームプレイに密接にかかわる動きが多彩に用意される。会場で見ることができたのは、乗っ取られたボーイング747型機の奪回を目的としたミッション。草むらさえも3Dで表現されており、その中に隠れながら狙撃のチャンスをうかがうなど、緊張感のあるゲームが楽しめた。



各メンバーの視点に切り替えられるリプレイモードやジョイスティックのサポートなど、新しい機能も追加される

開発元　：Red Storm Entertainment社
発売元　：Red Storm Entertainment社
発売時期：1999年9月

SLAVE ZERO



開発元　：Accolade社
発売元　：Accolade社
発売時期：1999年10月

超高層ビルが立ち並ぶ都会のジャングルの中で敵を討つ。車を拾って投げつけることができるのもこのゲームの楽しみの一つだ

「SLAVE ZERO」は、今から500年後の未来都市を舞台に、ロボットを操る反乱軍として戦う3人称型のアクションだ。ロボットとその足元でちょこちょこと動き回る人間や車をうまく対比させる手法で、ロボットの巨大さを表現していた。Dreamcast版のアメリカ発売も予定されており、初期出荷タイトルとしても期待されている。

SWAT 3

開発元　：Sierra FX社
発売元　：Sierra社
発売時期：1999年冬

戦略シミュレーションだった前作を3D化したばかりか、「RAINBOW SIX」のようなアクションゲームに仕立て上げたSWATシリーズ最新作は、チームメートの思考ルーチンの出来が最大の魅力である。突入した部屋の形状や家具、ドアなどの怪しい場所を即座に把握し、お互いにカバーしながら慎重に行動する。キャラクターたちの動きは、実際のSWATチームの戦略に似せて制作されている。



オリジナルのグラフィックエンジンも精巧で、壁や家具の素材によって攻撃後の穴のあき方が違ったり、隣りの部屋に貫通したりしていた

TRIBES 2

開発元　：Dynamix社
発売元　：Sierra社
発売時期：1999年末

会場ではすでに対戦ができるほどの仕上がりを見せていた「TRIBES」の最新作。当然、グラフィックやアニメーション部分での革新的な進化が見られたが、リアルタイムでのチャットや大幅に簡略化されたインターフェースなど、チーム対戦を行う上で重要な要素の向上に重点が置かれている。

シリーズの本流である「STAR SIEGE」の人気が今一つだっただけに、このフランチャイズの成功に期待したいというのが発売元の本音だろう



業界のホットな話題　LOD（Level Of Detail）

MESSIAHの記事で紹介したLOD機能。これは3Dオブジェクトやキャラクターが、遠ざかるにつれて自動的にそのポリゴン数を軽減していくというものである。例えば、一定のポリゴン数に固定されたキャラクターからズームアウトした場合、ほかのオブジェクトやバックグラウンドの全景も表示しなければならないわけで、画像処理の大きな負担となる。LOD機能は、小さくなったオブジェクトをリアルタイムで少ポリゴン化することによって、フレームレートを一定に保てるようにするものだ。

誤解のないように、MESSIAHで有名なRT-DAT（Real-Time Tessellation and Deformation）も説明しておくと、これはゲームを起動しているマシンのスペックによって、自動的にポリゴンの量を調節するものである。簡単な例では、MESSIAHのボブがPentiumⅡ 266MHzのシステムで平均800ポリゴンで表示されるとすると、PentiumⅢ 500MHzなら平均1600ポリゴンで表示される、と考えればいいだろう。

ミリタリア　流行を予感させる新ジャンル

1人称視点の[illegible]コンバットアクション[illegible]。「DELTA FORCE」「RAINBOW SIX」「SPEC OPS」などのシリーズ最新作が発表され、各ブースでかなり盛り上がっていた。中堅のメーカーがこの分野を独占しているのが特徴だ。

少し定義を拡大して、「FLASH POINT」「TEAM FORTRESS 2」「TRIBES 2」なども含めると、協力することによって勝利をつかむチーム戦形式がポピュラーになってきているようだ。Dynamix社のTRIBESが、今回のE3でオンラインゲームオブザイヤーを獲得したのが何よりのあかしだろうし、「SWAT 3」のように以前は違うジャンルだったゲームの参入も見られるようになった。

OMIKRON:THE NOMAD SOUL

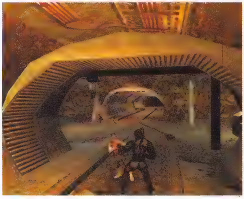
開発元　：Quantic Dream社
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：1999年10月

パラレルワールドに存在する未来都市OMIKRON。キャラクターすべてに名前があるばかりか、全員が目的を持って行動している。プレイヤーキャラクターが殺されると、ほかのキャラクターに乗り移ってゲームを続けるという一風変わったゲームプレイだが、プレイヤーは乗り移るキャラクターの選択ができないという。輪廻転生を初めてゲームで扱っているのだ。



E3ではDavid Bowieによるオリジナルサントラ提供とゲーム内での出演の話題で盛り上がったこのゲーム。ファッションに対するこだわりにもヨーロッパらしさが漂う

PLANET OF THE APES



10数個のメインチャプターに、それぞれ五つ程度のマップが用意される。武器がなければ素手で戦って生き延びなければならない

会場では映画のクリップとゲーム画面を織り交ぜたデモムービーが流されているだけだったが、映画で使用した本物のマスク、衣装を着たサルたちが会場を練り歩き話題になっていた。1000年後の地球に降り立った現代人ユリシースが主人公の、映画さながらのアドベンチャーが味わえる3人称視点の作品となる。地球を脱出することがゲームの目的だ。

開発元　：Visiware Studios社
発売元　：Fox Interactive社
発売時期：2000年春

HEAVY METAL: F.A.K.K.2

QUAKE Ⅲエンジンを使用した大人のためのアクション、といった感のあるこのゲーム。1981年に公開されて物議を醸したアニメ映画『HEAVY METAL』が原作で、エロチックでアクションの多いストーリー重視の作品となる。業界でも有数のレベルデザイナーを有したRitual Entertainment社が贈る、初の18禁ソフトとなるようだ。9月号で詳細を紹介する。

開発元　：Ritual Entertainment社
発売元　：Gathering of Developers社(P&A)
発売時期：2000年前半



QUAKE Ⅲエンジンを使用した、3人称視点のトゥームレイダー型のゲームとなる。性をオマージュしたオブジェクトやパズルもあり、バイオレンス以外でも問題作となりそう



DRAKAN: ORDER OF THE FLAME

地上だけでなく、ドラゴンの背中に乗って戦うこともできるハイブリッド型のアクションアドベンチャー。Matrox社のバンプマッピング技術にもいち早く対応するなど、早期からハードウェアベンダーやメディアへのアプローチを見せており、Psygnosis社はこのゲームで起死回生を狙っているといわれる。マルチプレイモードにも重点が置かれ、会場では対戦でにぎわっていた。

開発元　：Surreal Software社
発売元　：Psygnosis社
発売時期：1999年7月



ゲームエンジンを使用したシークエンスがゲームの随所に見られる。伝説の竜の力を借りた主人公リンは、誘拐された兄弟を救えるのか？

STARWARS EPISODE I:OBI-WAN発表!



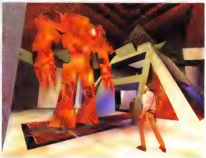
情報量的にプレスカンファレンスというにはお粗末すぎる発表会だったが、リモートコントロールのR2－D2がお目見えして報道陣の注目を集めていた

夏以降にプレスに向けて本格的に発表されるということで、今回は編集された短いデモムービーの上映だけにとどまったスターウォーズゲームの最新作。内容はオビ＝ワン・ケノービを主人公とした、「DARK FORCES」や「JEDI KNIGHT:DARK FORCES Ⅱ」のような1人称視点のアクションのようで、映画『スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス』とうまく平行させたストーリー展開になるようだ。

最新のグラフィックエンジンを使用するほか、LucasArts Entertainment社としては初となる独自のモーションキャプチャー技術で、迫力のある戦闘シーンを実現する。ムービーの中では、映画に登場する敵キャラクター、ドロイドをぶった切ったり、弾丸をはね返すシーンが見られたが、どのような操作でライトセーバーを動かすのかが非常に気になる。

RTAINMENT EXPO 3

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE



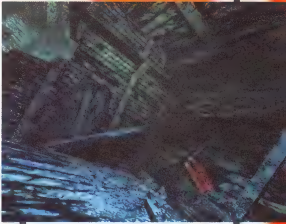
冷戦がスタートした第2次世界大戦直後の世界で、伝説のバベルの塔を巡って、若き考古学者インディ・ジョーンズが活躍する冒険劇。ソビエト軍部やCIAを巻き込みながら、映画シリーズさながらの壮大なストーリーが楽しめること請け合いだ。トゥームレイダー似ではあるが、マルチプレイモードを搭載する模様。3Dアクセラレーター必須となるようだ。

開発元　：LucasArts Entertainment社
発売元　：LucasArts Entertainment社
発売時期：1999年9月

今までの映画シリーズとは趣の異なったマシンも登場するようだ

RUNE

開発元　：Human Head Studios社
発売元　：Gathering of Developers社
発売時期：2000年夏



EpicGames社とは特殊提携によって、無料でUNREALエンジンのライセンスを授与されているという。ほかのメーカーにとってはうらやましい話であろう

アルファ版とも呼べないような初期のテクノロジーデモではあったが、素晴らしいレンダリングとアニメーション技術を披露した、UNREALエンジン使用の「RUNE」。神話世界ミッドガルドを舞台とし、6世紀のバイキングが主人公になる。おのやこん棒などの打撃系武器が主体のコンバットとなるため、マルチプレイでは一味も二味も違ったゲームモードが企画されている。

THIEF 2: THE METAL AGE

E3の始まる5日前に、アイドス・インタラクティブとLooking Glass Studios社の間で販売契約が交わされたという「THIEF: THE DARK PROJECT」の続編。前作から数年後の世界で、義賊ガレットが再び佳麗な盗みに挑戦する。大幅なエンジン改良に加え、16ビットのテクスチャーになったことで、キャラクター、ゲーム世界ともに非常に美しくなっている。

開発元　：Looking Glass Studios社
発売元　：アイドス・インタラクティブ
発売時期：2000年上旬



この画面は第1作目のものだが、このロスト・シティのようななじみ深い場所も復活するようだ

アクション/アドベンチャー

GABRIEL KNIGHT: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED



ストーリー進行にも完全なリアルタイム制を導入し、プレイヤーが付近にいる／いないに関係なく、別の場所でも刻々とイベントが発生していくのだ

アドベンチャーゲームのデザインでRoberta Williams氏と共にSierra Studios社を引っ張ってきたJane Jensen氏。彼女の最新作は、オカルトを題材にしたテーマで人気の高い「GABRIEL KNIGHT」の第3弾。今回はフランスの田舎町にある古城を舞台にしたミステリーとなる。一新されたグラフィックと視点変換のシステム、簡略化されたインターフェースという新要素を満載している。

開発元　：Sierra Studios社
発売元　：Sierra社
発売時期：1999年8月



業界でも数少ない女性ゲームデザイナーであるJane Jensen氏。「リアルタイムで進行する日常や、サブプロットの多さなど、プレイヤーの皆さんに楽しんでもらえる要素がいっぱいあります」

リバイバル　期待できる古典ゲームの復活

旧作、名作の復活は最近では珍しいことではないが、以前少しだけお伝えした「ALONE IN THE DARK 4」の制作は本当だった。古いゲーマーであれば、「ALONE IN THE DARK」の重要性は理解できるだろう。このゲームが発売された当時は、ポリゴンの人間が画面上で動き、映画のようにカメラ視点が自在に切り替わることが斬新に思えたものだ。

その後、日本でも「バイオハザード」のようなオカルトものの大作アクションアドベンチャーへと継承したのは周知の事実であろう。ALONE IN THE DARK自体は、同じゲームエンジンを使い回したことで3作目にはプレイヤーに飽きられるという運命をたどったが、ビデオ映像で見る新作は実に見ごたえのあるものだった。



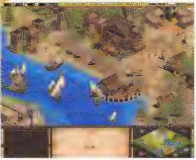
ELECTRONIC ENTE

Age of Empires II:Age of Kings



日本でも根強い人気の「Age of Empires」の続編。テクノロジーツリーの追加からアニメーションの改良まで、前作からの変更が随所に見られる。会場でのうわさでは、AIスクリプトをプレイヤーが簡単に書き替えられるようなシステムを考慮中らしい。しかも、インターネットでのやり取りもできるので、ユーザーによるゲームのチューニングが可能になるかもしれない。

開発元　：Ensemble Studios社
発売元　：マイクロソフト
発売時期：1999年秋

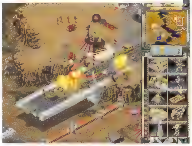


エコノミーモデルも新しくなり、羊の放牧など、移動中の食料入手も可能となった。もちろん、ゲームプレイに多分に影響してくるはずだ

COMMAND& CONQUER: TIBERIAN SUN

開発元　：Westwood Studios社
発売元　：エレクトロニック・アーツ（エレクトロニック・アーツ・スクウェア）
発売時期：1999年10月

本誌でもたびたびお伝えしている、リアルタイム戦略シミュレーションの本流。この作品では、GDI、NODに加えて、"ミュータント"なる第3勢力が描かれている。Westwood Studios社の説明によると、プレイヤーがこの第3勢力でプレイすることはできないが、ストーリーの展開によっては、敵にも味方にもなり得る存在らしい。スナイパーや敵軍の車両を盗み出すことが可能なユニットなど、ゲリラ的に使えるようだ。



マルチプレイモードは同時に8人まで対応し、Westwood Onlineという無料のゲームサーバーで存分に対戦できる

BATTLEZONE II



アメリカでは、ある程度の評価を受けた3D戦略シミュレーションの続編。経験値を上げることによって、ユニットのプレイスタイルまで変化するなど、ゲームの根本的な部分にも改良が見られる。マルチプレイモードでは、攻撃や防御などの作業が分担できるチームプレイが追加されていると開発者は語る。ヘッドライトの光が辺りを照らす様子など、視覚的演出も向上している。

開発元　：Pandemic Studios社
発売元　：アクティビジョン
発売時期：1999年9月

ユニットの建築から資源の確保、戦闘までをこなす戦略シミュレーション。1人称のカメラ視点であるが故に、操作が簡略化されることを期待したい

Conquest: Frontier Wars

日本のSFアニメのような細かい爆破シーンなど、心憎い演出が見られる「Conquest:Frontier Wars」。16の惑星から資源を掘り出し、艦隊を組織していくという壮大なゲームだ。艦長に細かい指示を与えて勝手に戦わせたり、ほとんどマウス一つで操作できたりと、初心者にとっても遊びやすいゲームとして受け入れられるかもしれない。シングルプレイでは2種族、マルチプレイでは4種族から選択でき、最大4人で遊べるようになる。

開発元　：Digital Anvil社
発売元　：マイクロソフト
発売時期：2000年春

宇宙戦争を題材にしているが、プロジェクトリーダーのErin Roberts氏に言わせると、太平洋海戦のような船と船のぶつかり合いをイメージして制作されているそうだ



DARK REIGN 2



師団単位での命令も下せるようになっている。3Dであるため、爆発でできた地表の穴に隠れるという複雑な行動もできるようになった

完全3Dとなって再出発するリアルタイム戦略シミュレーション「DARK REIGN 2」。この作品ではその利点を生かして、木の陰に歩兵隊を隠すといった行動もできるようになった。インテル提供のMulti-Resolution Mesh技術で、フレームレートを犠牲にすることなく、ディテールに凝ったテクスチャー表示やアニメーションが可能になった。ストーリーは前作の前の時代にさかのぼっている。

開発元　：Pandemic Studios社
発売元　：アクティビジョン
発売時期：2000年2月

DUNGEON KEEPER 2

開発元　：Bullfrog Productions社
発売元　：エレクトロニック・アーツ（エレクトロニック・アーツ・スクウェア）
発売時期：1999年6月中(8月)

シングルプレイで追加されたのが、My Pet Dungeonモード。制限なしにダンジョンを制作できるが、敵である勇者がひっきりなしに襲ってくるのだ

「DUNGEON KEEPER」の最新作。配置したモンスターに乗り移って直接コントロールする1人称カメラ視点のモードが、擬似3Dから完全な3Dになっている。侵入をもくろむ勇者たちとの戦闘は、戦略性ばかりでなく、アクション性が強調されているようだ。また、新しく加わったカジノで遊ぶこともできるという。善悪双方ともにキャラクターが一新し、メッシュ技術のためか非常に画面が滑らかに見えた。



HOMEWORLD

360°グルグルと視点を変更することが可能な完全3Dの戦略シミュレーション。以前からその操作性が疑問視されていたが、最大にカメラを引いた状態で、球体になった空間すべてを見渡すことができるようだ。つまり、マップが3Dの球体なのである。レンダリング技術も秀逸で、映画的な演出も各所に見られ、戦艦も細かく描き込まれている。ゲームエンジンで制作されたムービーシーンには驚かされるはずだ。

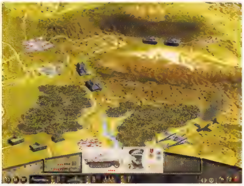


開発元　：Relic Entertainment社
発売元　：Sierra社
発売時期：1999年9月

シングルプレイモードでは、1000年以上も前に乗っ取られた母星を取り返すための壮大な戦いが体験できる

PANZER GENERAL III ASSAULT

開発元　：Strategic Simulations社
発売元　：Mindscape社
発売時期：1999年8月



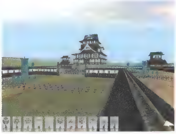
本格派戦略シミュレーションの本シリーズもついに3D化した。もっとも、ヘックスによるターンベース制という点は変わらず、3Dになったからと言ってマニアックなまでのシミュレーション部分が手抜きされているわけではない。ゲームには第2次世界大戦当時の200種のユニットが登場し、それを指揮するコマンダーたちの特殊スキルを育成し、昇格させていくというシステムを採用している。

ヨーロッパの西側最前線を舞台とし、自軍はアメリカ、イギリス、フランス、ドイツの4ヵ国から選択できる。戦闘の激しさによって地形も変化するようだ

SHOGUN: TOTAL WAR

日本の戦国時代の国取り合戦を3D化したオーストラリア生まれの戦略シミュレーション。細部に至るまで日本史を研究しつくしているようだ。E3会場でも人気は上々で、最大5000人の3Dユニットを配置できるところは圧巻。しかも、それぞれ単体に、経験値や忠誠心といったパラメータが用意されている。マルチプレイモードは、電子メールでやりとりしつつ、実際の戦闘のみをリアルタイムで行うという形になるという。

開発元　：Dreamtime Interactive社
発売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年夏



足軽たちが作る陣形はスムーズで迫力もある。軍師として遠方から戦場を眺めている気分にさせられる

リユニオン　名作を生んだドリームチームの復活

好景気と多様化に比例して、開発者の独立・買収が頻繁に起きるソフトウェア業界にあって、ドリームチームとも言える2チームの再結成が業界の話題をさらった。

3Dアニメアドベンチャーの名作「ドラゴンズレア」を制作し、最近ではディズニーアニメの「アナスタシア」の製作にかかわっていたDon Bluth氏、Gary Goldman氏、John Pomeroy氏、Rick Dyer氏の4人衆。彼らの新作ゲーム「DRAGON'S LAIR 3D」は16年という歳月を経て、ドイツをベースとするBlueByte社より発売される予定である。

もう1組は、Firaxis Games社を結成して「ALPHA CENTAURI」などを制作したSid Meier、Brian Reynoldsの両氏。古巣のMicroprose社を吸収したハスブロ・インタラクティブと提携し、ゲーム制作を開始する模様。これで「CIVILIZATION 3」が制作される見込みが濃厚となった。詳細についてはまだまだ不明の部分が多いが、彼らの卓越したゲームデザインが堪能できるのは間違いないだろう。

TOTAL ANNIHILATION: KINGDOMS

「TOTAL ANNIHILATION」シリーズの外伝。第2次戦略シミュレーション戦争とも呼ばれる状況の中で、テーマをファンタジーに変えてほかのゲームとの差別化を図っている。土、水、火、風をモチーフにした4種族が大陸を侵略し合うという内容で、それぞれのユニットが非常に個性的でかつ種類が多いのはTOTAL ANNIHILATIONならではと言えるだろう。新ユニットも毎週ダウンロードできるようになるらしい。

開発元　：Cavedog Entertainment社
発売元　：GT インタラクティブ(P&A)
発売時期：1999年6月中



"リアルタイム戦略シミュレーションの四天王"の一つであるが、ヨーロッパでは「Age of Empires」や「COMMAND&CONQUER」「WARCRAFT」を押さえて断トツの人気を誇る

戦略シミュレーション

ELECTRONIC ENTE

レーシング

RALLYMASTERS: THE RACE OF CHAMPIONS '99

開発元　：Digital Illusion社
発売元　：Gremlin Interactive社
発売時期：1999年第4四半期

「MOTORHEAD」で評価されたDigital Illusion社のテクスチャー関連技術は相当なもので、レンズフレアやリフレクション、中で運転するドライバーもしっかり見える半透明ガラスや土煙も再現し、水の跳ね返りといった効果も装備。レースに勝って受賞したトロフィーを飾る部屋や、車やレーサーの紹介コーナーもあるなど、ゲーム以外の機能も多い。



会場のデモでは物理モデルの出来の良さを見せつけるかのように、雪道のコースでラリーカーを延々とスリップさせていた

DRIVER

開発元　：Reflections Studio社
発売元　：GTインタラクティブ
発売時期：1999年9月

1970年代のニューヨーク、ロサンゼルス、サンフランシスコ、マイアミを舞台に、やみの仕事を請け負ったプレイヤーが、警察の追跡をものともせずに逃げ失せるという一風変わったレーシングアクション。さらにミッション成功の暁には、自分で好きな地点にカメラを配置してリプレイムービーが制作できるモードもあり、ハリウッド映画のような緊迫感あふれるチェイスを楽しめる。



歩行者から交通信号まで、街はすべてリアルタイムで機能している。1都市につき、15万ものビルや建物を復元しているという

LE MANS 24HOURS



開発元　：Infogrames社
発売元　：Infogrames社
発売時期：1999年10月

180度のヘアピンもあれば、最高370km/hで爆走する直線コースもある。24時間プレイし続けられる人は、果たしてどれくらいいるのだろうか

現在まで、だれもが開発しようと思わなかったゲームモードがこのソフトにある。ACO(Automobile Club de l'Ouest:ル・マン24時間耐久レースの主催団体)公式ルールにのっとり、1998年に参加した24のレースチームと48台のレースカーをフィーチャーしている。気象や日時の変化をシミュレートしたリアルなグラフィックで、ボディも破損するようになっている。もったいぶらないで言ってしまうと、これで24時間耐久レースも遊べてしまうのだが、何回も楽めるモードではないだろう。

GP500

開発元　：Melbourne House社
発売元　：ハズブロ・インタラクティブ
発売時期：1999年9月

1人称視点が基本で、本格的なスーパーバイクシミュレーションをうたったタイトル。1998年度のシーズン中に登場した14コースを、世界最速のモーターを操って駆け抜ける。世界を代表する24人のライダーたちも登場し、実際に彼ら1人ひとりの傾向を高度な思考ルーチンによってゲームに反映させているという。MSN Gaming Zoneで16人の対戦も可能だ。



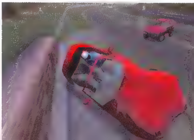
エンジンのチューンアップやギア比、タイヤの選択もできるようになっており、練習として事前にそのコースを走り慣らすこともできる

NEED FOR SPEED IV: HIGH STAKES

開発元　：エレクトロニック・アーツ
発売元　：エレクトロニック・アーツ
(エレクトロニック・アーツ・スクウェア)
発売時期：1999年6月中(1999年7月)

メルセデスなど、ほかのレーシングゲームには見られないものを含めた13車種を新たに追加し、一層パワーアップした感のあるこのゲーム。しかも、シングルプレイヤーアーケード、キャリアプレイ、スクリーンアーケード、コネクトプレイヤーの四つのゲームモードも加わっている。前作のものも含めて、コースも全19トラックあり、警察との駆け引きができるレースは相変わらず面白い。

さまざまな新機能が加わっているが、細かい点ではナンバープレートをカスタマイズできるというものがある

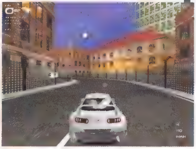


RTAINMENT EXPO 3

MIDNIGHT GT

開発元　：Rage Games社
発売元　：Rage Games社
発売時期：1999年9月

32ビットカラーで最大1900×1200ドットでも表示できるという、グラフィックでは定評のあるRage Games社の「MIDNIGHT GT」は、日本の夜間暴走をテーマにしている。イタリアの有名デザイン会社にモデリングさせたボディーはすべてオリジナルで、300km/hで日本の高速から林道までを暴走し回る。テーマも面白いが、車の物理モデルやハンドリングもきちんと作り込まれているようだ。



一般的に昼間から夕焼けになっていくというサイクルではなく、最後に朝焼けが訪れて空が白やんでくる、というのが不思議な雰囲気だ

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

9ヵ国を舞台に25コースが用意されており、チャンピオンシップは同じ地域の違ったコースで何度か競い合っていくという現実的な方式だ



開発元　：Codemasters社
発売元　：Codemasters社
発売時期：1999年9月

「COLIN McRAE RALLY」や「TOCA」シリーズなど、レーシングゲームでは定評のあるCodemasters社の最新作は、何とダウンヒルのマウンテンバイキングをテーマにしている。能力の違うキャラクターにバイクを組み合わせて、人力とマシンの融合を計るというシステムで、ダウンヒルのスピード感に堪えつつコントロールしなければならない感覚は格別だ。トリックで点を稼ぐ方法もあるが、死に至るアクシデントに見舞われることもある。



RALLY CHAMPIONSHIP '99

開発元　：Magnetic Fields社
発売元　：Europress社
発売時期：1999年8月

ラリーでは古い歴史を持つEuropress社が贈る最新作。グラフィックのクオリティーはもちろん、EAXやA3Dなど、サウンド周りにも注力されている期待作。グラフィックは非常に美しく、3Dで表現されたダッシュボードはすべてのスイッチ系統の操作が可能だ。36コースは総距離にして640kmにも及ぶと言われ、本道以外のルートも非常に多い。8人までが対戦できる。

最近まで遊んでいたレーシングゲームが古くさく感じられるほど洗練されたグラフィック。奨励スペックは、Pentium II 300MHz、メモリー64MBなど、少々高くなっているようだ

スクラップド　日の目を見ることもなくなったゲームたち

[illegible]、各社の[illegible]で開発中止となったゲームソフトの数々を、ここでは紹介してみたい。まず、Microprose社によって製作されていた「STARSHIP TROOPERS」。映画の発売から随分と遅れてしまったのが理由だろうか、出来が良かっただけに残念である。Cavedog Entertainment社が満を持して[illegible]していた「ELYSIUM」でさえ、1999年[illegible]に制作の中止が決定され、UNREALエンジンによる制作で期待されていた「NAVY SEALS」もフランスの財閥Havas社による本家Sierra On-Line社買収によってあっけない幕を閉じた。

マイクロソフトが放つ初の女性キャラクターで、トゥームレイダー[illegible]と[illegible]「Dragon [illegible]」[illegible]Entertainment社[illegible]も、[illegible]され、[illegible]。そのほか、「WARCRAFT」に携わったRon Millar氏が製作していた「THIRD WORLD」(Redline Games社開発)も、発売を予定していたアクティビジョンから拒否される憂き目に遭っている。もっとも、これらの作品は、新規販売元の有無によって、リリースの糸口を見出せるかもしれない。今回のE3では3D Realms社による「PREY」[illegible]中止のうわさが[illegible]のも気になるところだ。



[illegible]動きに注目しよう

TEST DRIVE 6 / TEST DRIVE OFF-ROAD 3

「TEST DRIVE 6」で40種、「TEST DRIVE OFF-ROAD 3」で30種というライセンスを受けたシリーズ作品で、そのタイトルどおり、さまざまな車種をテストドライブすることができる。TEST DRIVE 6は30コースをフィーチャーし、各車種は5段階にわたってアップグレード可能。バンプマッピングもさらに洗練されたものになっている。TEST DRIVE OFF-ROAD 3は、自分でチューニングを極めることもできる。

開発元　：Accolade社
発売元　：Infogrames社
発売時期：1999年秋

かっこいいBGMや警察モードもある本シリーズでは、今回バイカー向けの「TEST DRIVE：CYCLES」の発表もあった



TEST DRIVE 6



TEST DRIVE OFF-ROAD 3

ELECTRONIC ENTE

Flight Simulator 2000



マイクロソフトプロダクトマネージャーのJose Pinero氏。「世界中の気象情報をリアルタイムでダウンロードし、ゲームに反映させることもできるんですよ」

開発元　：マイクロソフト
発売元　：マイクロソフト
発売時期：1999年秋

今までほとんど公開されていなかった話題作が、ついにその姿を現した。まず特筆したいのが、Jeppesen社との提携で世界中のナビゲーションデータを使用している点だ。これで世界中の空を飛行できるようになり、「Flight Simulator 98」の10倍以上という2万以上の空港が登場するのである。通常版とプロフェッショナル版の2種類のパッケージが発売される予定で、操縦できる機体は、Flight Simulator 98に登場した9機種に加え、通常版ではConcorde（コンコルド）とBoeing 777−300、プロフェッショナル版ではさらにMooney BravaoとKing Air 350新型機が追加される。また、PentiumⅢに最適化されており、このCPUを使うとよりパフォーマンスがよくなる。プロフェッショナル版では、東京を含む全12都市が、このハイレゾリューションモードを使った3Dで描かれる予定だ。

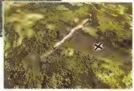


進化したテクスチャーと3Dグラフィック技術で都市が美しく再現されている

FLIGHT UNLIMITED Ⅲ
FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE

FLIGHT UNLIMITED Ⅲ





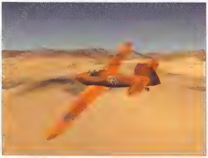
FLIGHT COMBAT: THUNDER OVER EUROPE

1ピクセル当たり1平方メートルまでの表現を可能にした、濃度の高いグラフィックエンジンを使用している点に注目したい

その美しいグラフィックで、発売当時はマイクロソフトのシミュレーションゲームに対抗し、人気のシリーズとなった「FLIGHT UNLIMITED」の最新作。セスナを用いて、かなり高等なアクロバット飛行もこなせるなど、シミュレーターとしてのすみ別けはできているが、天候効果やほかの民間機の思考ルーチンなど、秀でた部分も多い。同社初となるコンバットゲーム「FLIGHT COMBAT：THUNDER OVER EUROPE」と共に開発が進められ、こちらは第2次世界大戦で戦隊を率いて大空を駆ることになるそうだ。

開発元　：Looking Glass Studios社
発売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年第3四半期

DESERT FIGHTER



ミッションの総数は200以上にも及び、毎回ランダムに選ばれるようだ。操縦せずとも、後部座席の射撃手としてもプレイできる

開発元　：Dynamix社
発売元　：Sierra社
発売時期：1999年10月

「STARSIEGE」シリーズで注目されているが、元々は「RED BARON」などでフライトシミュレーターの歴史が長いDynamix社。同社の新作は、1941～1943年までの北アフリカを舞台にしている。最近増えてきた上級者向きといった感はなく、操作性も簡単でだれもが楽しめるものになっているようだ。ドッグファイトを思いっきり楽しめるだろう。

FLANKER 2.0



会場では確認することができなかったものの、独自の技術によるドップラー効果も再現した3Dサウンドにも期待



開発元　：Strategic Simulations社
発売元　：Mindscape社（マイピック）
発売時期：1999年10月（1999年秋）

旧ソビエト軍が収集していたサテライト画像から作成した地形に始まり、Su-27やSu-33のフライトモデルはもちろん、空母や陸上兵器に至るまで非常に細かく描き込まれていた。プレイ中、どの地点でもセーブができるシステムになっているところも良い。

NATIONS: WWⅡ FIGHTER COMMAND

最近大はやりのレシプロ機でのコンバットが楽しめるこの作品は、アメリカ、イギリス、ドイツ空軍の史実に合わせたミッションを合計45も用意している。また、20に及ぶドッグファイト専用マップもあり、マルチプレイヤーモードでは16人までがこれらのマップで対戦できる。夕焼けの効果は非常に美しく、雲の表現もたい積がうまく表現できている。

開発元　：Psygnosis社
発売元　：Psygnosis社
発売時期：1999年秋



ダメージはエンジン、ラジエーターなど12操作系統に分かれた部位で別々に描写されており、機体の反応も違ってくるという

RTAINMENT EXPO 3

JANE'S USAF



1280×1024ドットまでの解像度をサポートしており、ミッション総数は60以上にも及ぶという

開発元　：Jane's Combat Simulations社
発売元　：エレクトロニック・アーツ
発売時期：1999年秋

ベトナム戦争から湾岸戦争、そして近未来に起こりうる(？)第3次ヨーロッパ戦争までを、各時代の主役戦闘機に乗り込んで攻略していくのが「JANE'S USAF」(US AirForce)である。新世代のグラフィックエンジンを使用し、定評のあるグラフィックの美しさに、さらに磨きがかかっている。パイロットとしての経歴にも重点が置かれており、成績やその後の対策を事細かに教えてくれるようになっている。

PRO PILOT 2000

情報がほとんど出てこなかった、初心者から上級者までを広くサポートした人気フライトシミュレーターシリーズの最新作。アメリカ、カナダ、西ヨーロッパに加えて、ハワイ諸島の地形データを使用し、Global Positioning System(GPS)やオーディオによるAir Traffic Communications System(ATCS)などの新機能が追加されている。

開発元　：Dynamix社
発売元　：Sierra社
発売時期：1999年第3四半期



自慢のコクピットはすべて800×600ドットで描画されている。Direct3Dはもちろん、OpenGLやGlideもサポートする

FREESPACE 2

エンジン自体は前作の流用ではあるが、グラフィック周りで大幅にチューンアップしている「FREESPACE 2」。巨大戦艦に大型砲を搭載したことによって、砲火をくぐり抜けながらのドッグファイトになり、緊迫感がよりいっそう増したようだ。ガス雲も表現しており、視界が悪くなったり、レーダーが使えなくなるなどの影響が出てくる。いきなり目の前に現れる艦隊を見た時は相当なショックを受けるはずだ。



インターフェースは前作と非常に似たもので、とっつきやすくなっている。Squad Warsと名付けられた艦隊同士で戦う新型のマルチプレイモードにも期待できる

開発元　：Volition社
発売元　：Interplay Productions社
発売時期：1999年10月

Starlancer

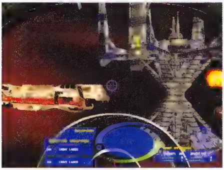
開発元　：Digital Anvil社
発売元　：マイクロソフト
発売時期：1999年冬

「WING COMMANDER」シリーズの仕掛け人たちが制作しているだけに、ブリーフィングルームから戦闘場面まで、とにかくかっこいい。特に、慣性の法則に従って燃え落ちていく敵機の表現は見物だ。主人公となるのは、敗北した国家の生き残りとして、最後のチャンスにかける1師団のエースパイロット。実写取り込みの映像はないが6000にも及ぶセリフなどでわき役たちがゲームを盛り上げてくれる。



MSN Gaming Zoneでサポートするマルチプレイモードでは、デスマッチばかりでなく、全ストーリーを通しての協力プレイも可能になるという

TECHYON :THE FRINGE



このメーカーにしては珍しくポリゴンを使用したゲームエンジンを採用しており、宇宙基地もずいぶんと丁寧に描かれていた

自社ゲームサイトNova Worldで、最大120人までが対戦できるという大型のスペースコンバットシミュレーションが登場。シングプレイモードでは、500年後の宇宙を舞台に、富を独占しようとする企業と植民地軍の闘争の中で這い上がっていく主人公を描いている。腕が立つために両方の勢力に雇用されながらも、プレイヤーには自由裁量が認められている。そのため、ストーリーも柔軟に変化していくのだという。

開発元　：Nova Logic社
発売元　：Nova Logic社
発売時期：1999年冬

ベイブス 第1回 E3 Booth of The Year

ポイントが高かったのは、映画「オースティン・パワーズ」風のファンキーな[illegible]がかっ[illegible]していたSierra社、[illegible]Play[illegible]



[illegible]

Interactive社、[illegible]多[illegible]アクレイム。[illegible]に[illegible]の本誌カメラマンによる最終選考に残ったのは、ゲームそっちのけでレースクイーンの撮影会を開いていたアイドス・インタラクティブとプレイガールたちに女子生徒の制服を着せていたGathering of Developers社だ。プレイガールに勝るものはいないと思われたが、Gathering of Developers社は会場の外に出展していたために、彼女たちは炎天下、始終サングラスをかけていたという理由から減点対象となった。そして、第1回E3 Booth of The Yearにアイドス・インタラクティブが選ばれた。

フライトシミュレーター／
スペースコンバットシミュレーターに[illegible]

Play Online

インタビュー with

「MDK」を制作したコアチームが、驚くべき最新作「GIANTS：CITIZEN KABUTO」を引っ提げて帰ってきた！



このゲームの世界、アイランドを宇宙から見た風景。豊富な水は、果てしない宇宙に滝のように流れ出ている。オープニングで、メックスの飛行艇がアイランドに向かっているシーンだ

カリフォルニア州サンフランシスコから、金門橋（ゴールデンゲートブリッジ）を渡ったマリン郡にあるサウサリート。サンフランシスコを一望にし、港には数多くのヨットが係留する保養地である。元来、イタリア系移民たちが開いた場所であったらしく、イタリアンレストランもひしめくメインストリートを少し入ったところにあるのが、今回訪問したPlanet Moon Studios社である

最初オフィスの場所を突き止めるのに苦労したのは、同社のオフィスが普通の民家を改造した2階部分にあったからだ。キッチンに続くダイニングからリビングルームに五つの机が並び、その横の小部屋にBruty氏の席がある。ここで制作されている「GIANTS：CITIZEN KABUTO」（日本ではイマジニアより1999年冬に発売予定）を取材するために、われわれは港の見える旧寝室、現在は会議室として使用されている部屋に通された

Play Online（以下、**PO**）　このクオリティーのソフトを、たった6人で作っているというのは信じられませんね。

Nick Bruty（以下、**NB**）　人数が多くても仲たがいしちゃうだけだしね。1人でも病気になったら大変なことになっちゃいそうですが、みんなで一つの船に乗っているって感じがします。他人のためにゲーム作ってんじゃないからすごく楽しいですよ。

PO　最初に「GIANTS：CITIZEN KABUTO」（以下、GIANTS）を見たのは1998年のE3だったんですが、あの時はどんなゲームかまったく想像もつかなかったんです。色彩からして、今まで見たこともないようなものでしたから。

NB　キャラクターもほとんどいないテクノロジーデモだけでしたし、小さなモニター一つだけで展示してましたからね。GIANTSは、さまざまなジャンルを融合させた新しいゲームなんです。

PO　開発にはどれくらいの期間をかけているのでしょう？

NB　えーっと、1998年のE3の3カ月前くらいから始めていたから、1年半に満たないくらいですか。1999年秋発売を目指して作られているんですが、6人にしては早い作業だと思いますよ。



Nick Bruty

現Planet Moon Studios社社長で、GIANTS：CITIZEN KABUTOではデザイン／アートディレクターを務める。もともとは、Shiny Entertainment社に所属し、同社社長のDavid Perry氏の相棒として、裏方的な役目で数々のソフトを制作してきた。Perry氏とはアイルランド時代からの幼友達で、10代のころから2人でゲーム製作をしていたのだという。

PO　あの時の感じでは、アクション性の高いゲームという感じでしたが、その後進展はありますか？　ストーリーや背景はどんなものなんでしょう？

NB　タイトル名でもある巨人のキャラクター、カブト（KABUTO）に加えて、シーリーパー（SEA REAPER）、メッカリン（MECCLYN、通称メックス）という3種のキャラクターが出てきます。当初は三者三様のストーリーが展開していく、というものでした。結局、それでは製作日程的にかなりきつかったので、一つのストーリーで3者が互いに絡み合い、プレイヤーはゲーム進行によって違ったサイドでプレイしていく、という方式となりました。

PO　キャラクターについて、もう少し詳しく説明していただけますか。

NB　その前に世界観に触れておきます。アイランド（島）と名付けられたこの惑星は非常に幻想的なもので、宇宙創造以前のガスの中に浮かんでいた島のような大陸です。そこにもともと生息していたのが、デルファイを首領とするシーリーパーという生物で、海を拠点に生活しています。巨人のカブトは、シーリーパーによって人工的に作り上げられた陸のガーディアン（護衛者）だったのですが、巨体にものを言わせて反乱を起こしているのです。また、陸地にはスマーティーという頭でっかちの生物がいて、自分たちで戦おうとせず、非暴力主義を貫いているので一方的にやられ役になっています（笑）。そこへ、惑星外からメッカリンたちが探査にやって来るのが、ゲームの出だしなんですよ。

PO　なるほど。三つのキャラクターが、それぞれ海、陸、空とうまく住み分けされていますね。

NB　ええ。それから、力という部分ではカブトがダントツですから、魔法を駆使するシーリーパー、そして技術と人数で補うメッカリンというふうに、戦闘方法でも違いを持たせているんですよ。

ここまで話を聞いて、ゲームを起動してもらう。オープニングムービーは、2人のメッカリンが小型宇宙船を操縦しているシーンから始まった。長年David Perry氏と苦楽を共にしてきただけあり、彼らの作品の随所に見られるヨーロッパ的なブラックジョークは、この作品にも反映されている。いきなり流れてくる音楽も、食料品売り場でかかってそうな、古臭い気の抜けたトランペットの音色だ

序盤の主人公となるのが、このうち1人のバズ（Baz）で、ゲーム開始はひょ

マルチプレイモードでは、それぞれのキャラクターがどれだけ自分の特性を引き出すかが、勝敗を握るかぎになるでしょうね

Nick Bruty

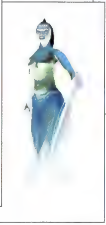
GIANTS：CITIZEN KABUTOに登場するキャラクターたち。カブトはこの世で1人ぼっちなのに、タイトルが複数形になっているのは、それぞれのキャラクターが、違った分野での巨人だかららしい



KABUTO



MECCLYN



SEA REAPER

んなことからこの星に不時着。飛行船の修理と引き換えに、原住民であるスマーティーの手助けをすることになる、という内容のようだ。いったんゲームが始まると、なるほど「MDK」の雰囲気をとどめていないこともない

PO　コントロールはマウスとキーボードが基本ですか？

NB　そうですね。ゲームパッドなりジョイスティックなりもサポートすることになるでしょうが、マウスとキーボードがいちばんプレイしやすいでしょう。

PO　いきなりアクションになってますが、この牛のような生物は、食料のような役目なんでしょうか。

NB　ええ。ヴィンプという草食動物で、エネルギーとして常に補給する食料になります。特に後半、巨体を持つカブトでプレイするころになれば、ヴィンプ殺しもまめにやらなければならなくなります。それから、スマーティーというNPC（ノンプレイヤーキャラクター）たちが、このゲームでは重要な役どころを担っています。彼らの協力を受けるには、ヴィンプの肉を頻繁に提供して、なだめる必要があるんです。

PO　スマーティーの協力というのを具体的に言うと？

NB　物語の40％くらいは、メックスで進行していくんですけど、武器やジェットパック、建物のアップグレードをスマーティーたちがしてくれます。

PO　武器は分かるんですが、建物っていうのは何ですか？

NB　憩いの場となるようなバーやカジノから、女性をいっぱいはべらした中近東風のテント、などですかね。

PO　何ですかそれ……。

NB　ははは（笑）。（スマーティーに）食料を与えないというのも、プレイヤーの選択肢には残してあります。ただずっと放っておくと、落ち込んじゃったり、けんかしたり、果ては殺し合いになることもあるんです。スマーティーの人数には限りがありますから、その辺も考慮しておかないといけないんですよ。

PO　マルチプレイにもスマーティーは登場しますか？

NB　ええ。戦略的な要素が入るのがマルチプレイで、基本は領地の取り合いです。スマーティーが自陣に入れば何かと便利ですから、スマーティーたちの争奪戦も行われるかもしれませんね。その場合、彼らの頭数を減らして、計算的にゲームを運んだりすることも可能でしょう。

PO　メックスに戻りますが、彼らは分裂しますよね。あれはどうなっているんですか。

NB　あれは1人のキャラクターの分身ではなくて、最大で5人までが合体できるようになっているんです。プレイヤーが操作するのは真ん中のキャラクターのみで、後は最近ようやく出来上がってきた人工知能に任せてしまいます。非常に良い仕上がりで、プレイヤーキャラクターの後方援護をしてくれたり、迫り来る敵には迅速に対処してくれます。

PO　武器は何種類ほど用意されてるんでしょう？

NB　メックスに関しては、5種類程度が用意されています。ですが、カブトやデルファイと戦うにはかなり性能のあるものが必要になってくるかもしれ



メックスでプレイした場合、だいたいこんな雰囲気になる。ヴィンプを撃ち殺し、投げ殺し、踏みつけ殺して食料の補給を行うのだ





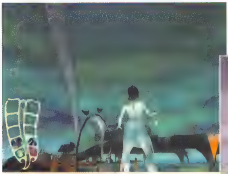
カブトがヴィンプを食するの図。ガンプは、背中やひじからぞうげが生え、乳首が四つもある恐ろしいモンスターだ。腹に①という番号が振られているが、巨人は彼以外にいない



スマーティーたちは、彼らの要求に報いればプレイヤーの味方となって、武器や建物のアップグレードを行ってくれる。風体が少しずつ違っているのが細かい



スマーティーを輸送するときは、背中にくくりつけて運ぶ。ボーッとまばたきしている様子もかわいい。前方に見えるのは、スマーティーたちの村だ





シーリーパーの首領、デルファイが竜巻の魔法で敵の砦を攻撃。スキムターや弓などの武器も持っているが、魔法はほかにも360°津波魔法など10種類も使用できる。右は竜巻に巻き込まれたメックスからの視点。すごい!



Planet Moon Studios社のメンバー。左から、アンディ・アスター(プログラミングディレクター)、ボブ・スティーヴンソン(デザイン/アートディレクター)、スコット・ゲスト(第1ソフトウェアエンジニア)、ティム・ウィリアムス(クリエイティブディレクター)、ショーン・ネルソン(リードアニメーター)、ニック・ブルーティー(デザイン/アートディレクター)の各氏。みんな役職の位が高い

ませんから、増やすことも考えています。マルチプレイでのバランスに、支障の無い程度にするつもりです。

音響に関する補足をしておくと、持参した録音テープに記録された音のほとんどが、マシンガンやヴィンプのさく裂する効果音だった。録音テープに収めた質問や回答の内容が聞き取れない部分が多く、後日苦労した。しかし、GIANTSはそれほど密度の濃いアクションシーンに包まれている、という裏付けでもあろう

デモで見た内容から序盤のストーリーをたどってみると、迷子になったスマーティーから、家まで護送してくれとせがまれた後、連れ去られた妻の救助を懇願される、というような内容だった。また、ある程度のパズルもあるようだ

NB 例えば、序盤でカブトの手下に誘拐されたスマーティーの奥さんを救助するクエストがあります。その中で、砦を通過するには低木を見つけてきて、その茂みに隠れながら進んでいく、という簡単なパズルのようなものは用意しています。

PO なるほど(笑)。アクションばかりかと思っていたら、シングルプレイにはアドベンチャー的なところもありますね。じゃあ、ほかのキャラクターも見せてくださいよ。

NB ストーリーを見せちゃうと、全体の流れがばれてしまうのでここではお見せしません。ただ、シーリーパーたちは武器ではなく、魔法を使った攻撃をします。

PO ムービーデモでは竜巻を起こしているようなものがありましたが、あれもそうなんですか?

NB ええ。現在はあれくらいしか見せるものが無いんですけどね(と言って、シーリーパーが竜巻を繰り出すシーンを見せてくれる)。

PO これってムービーだと思ってたんですけど、ゲーム内でも空がどんよりと曇って、竜巻が敵キャラクターを飲み込んでいきますね。すごいなぁ。

NB ヴィンプやメックスたちが、くるくると回転してる描写もあるでしょう。メックスはジェットパックがあるので体力が消耗するくらいですが、食料補給でヴィンプ狩りをする場合には、(竜巻だと)一撃でできちゃうんですよ。メックスが巻き込まれながらも、下に銃口を向けて撃とうとしていることが細かいでしょう。

PO (竜巻が終わると共に、ヴィンプの肉片が空から降って来る)なんか残酷で、ヴィンプがかわいそうになってきちゃいました(笑)。

NB 食料を得るため以外にも、プレイヤーに銃を使い続けさせる工夫だと思ってください(笑)。先ほど、カブトの手下という話をしましたが、カブトには土の中から配下となるクリーチャーを製造する能力があります。カブト自身も、もともとはシーリーパーのガーディアンとして、魔法によって土から作られた怪物なんですよ。

PO そのクリーチャーたちが、このゲームの雑魚キャラクター的な立場にあるんですかね。

NB 全部が全部というわけではないにしろ、メックスでプレイしている間はかなりの部分、こいつらと戦ってなきゃいけないですね。カブトは巨大だけど1人ぼっちという設定なんですが、それでは戦略上、特にマルチプレイではどうしてもバランスが悪くなってしまいますから。

PO カブトには、ほかにも特殊能力がありますか?

NB カブトの戦い方のイメージとして、戦闘機に当たるメックスたちを、腕で振り払いながら戦っている様子を想像してください。それから、このゲー

シーリーパーとカブトの戦い。リアルタイムでの影が表示されているだけでなく、よく見ると視界を遮らないようにメインキャラクターが半透明になっている





メックスが力を合わせて、超音波を発するモンスターと戦っている。味方の思考ルーチンが素晴らしく、動きも機敏だ



デルファイが海竜を召喚した場面。海竜は強大で、橋を歩行中の敵を一気飲みしたりと大損害を与えることができる。仕事が終われば、ちゃんと海に帰って行くのだ



ムでは第1人称視点モードに切り替えることもできますが、カブトでは口の中にカメラを据えて、ヴィンプや敵をかみ砕くのを見ることができるようになっているのです。

このGIANTSのアイデアは、怪物対海賊対宇宙戦士という、MDKの製作中にふと浮かんだ奇抜な発想からできたものだとBruty氏は語る。怪物、海賊、そして宇宙戦士がその後、どのキャラクターに変化していったのかは言うまでもない。ただ、そこにジョークを絡めたばかりか、表現力、そして技術力も相当なものであることを言っておく

PO マルチプレイモードについて、もう少しお話しくださいますか？
NB まだシングルプレイモード（の開発）に専念してて、何人までサポートするかなど、具体的なことは決まってないんです。ただ、先ほど話したマルチプレイでの戦略的要素ということに関して言えば、もともと開発ツールとして制作したレベルエディターを発展させて、ゲームプレイに生かせるようにしたいです。これによって、各サイドで地形を変えたりして敵を防ぐというようなことができます。シーリーパーなら、泳げないカブトに対抗して運河を切り開いたりできますし、メックスはより性能の良い飛行艇を建設できるのです。
PO あぁ、スマーティーの力を借りてですよね。
NB はい。メックスだけじゃなく、シーリーパーにしてもカブトにしても、何らかの恩恵をスマーティーから受けることになります。それぞれのキャラクターが、どれだけ自分の特性を引き出すかが、勝敗を握るかぎになるでしょうね。その反対にシングルプレイでも、敵側の能力を出し切るための、高度なAI開発が必要だったわけなんです。
PO ゲームエンジンの特徴というのは？
NB やはりさっき言ったような、地形を変更したりできる柔軟性にあると思います。
PO カブトのような巨大なモンスターがいますし、ポリゴン数も多そうですね。
NB 毎秒10万から20万くらいのポリゴン表示じゃないかな。スムーズでリアルな世界っていうのは、この手のゲームには不可欠になってきているしね。巨大なモンスターと言えば、シーリーパーは最初のころ海洋生物と戦わなきゃならないんですが、そのうち魔法で操れるようにもなるんです。
PO レベルはいくつくらいあります？
NB 3種のストーリーをまとめたことで、全体的に40は超えるでしょうね。中には20～30分で攻略できるものもあれば、2時間近くかかるのもあるかもしれません。グラフィックAPIとしては、Direct3DとGlideをサポートする予定です。

最後になってしまったが、シングルプレイモードのストーリー部分は、ゲームエンジンを使用したシークエンスムービーと、テキストによる会話で進行していく。音声によるせりふもあることはあるが、メックスやスマーティーたちは声高のブッシュマンの口に綿を詰めたような話し方で、意味のない音声の羅列を発している。この低次元さがまた笑えるのだ

PO このボイスオーバー、このまま製品化しちゃうんですか？
NB これは自分たちで適当に入れちゃったものなんですけどね（笑）。見せた人からの反響がいいので、どうしようか迷っているんです。
PO 何言ってるのかまったく聞き取れませんよ。
NB 何も言ってないんですよ（笑）。ボイスやサウンドトラックに関しては、最終的にアメリカ発売元のInterplay社のサウンドスタジオで行うことになっているんですけどね。
PO そう言えばこの音楽がシュールで、ムービーデモで最初に聞いたときは感動しました。
NB これ勝手に使っちゃってるんですけど……。
PO え!?
NB あ、いやいや。そういう意味ではないんですけどね。このソフトの音楽を担当してくれることになっているのが、『X-FILES』でも有名な作曲家の方なんです。で、とりあえずこんな感じで、ってことで彼のサンプルの中から選んで使用させてもらってるんです。だから、これもファイナル版では少し違っているかもしれませんね。
PO 最後に「カブト」という名称についてお聞きしておきたいんですけど。以前、編集部内では、アメリカのすし屋にありがちな名前だなって話してたことがあるんです。由来は何なんですか、実際のところ？
NB かなり当たってますよ（笑）。強そうな名前が浮かばないんで、手持ちのレストランガイドをめくってたら、この文字に出くわしたんですよ。
PO レ、レストラン……。思いっ切りすし屋じゃないですか。
NB あまりゲームとは関係ないけど、英語でヘルメットって意味らしいね。それからメッカリンですが、これは「MECCA」という飲み屋がサンフランシスコにあります。
PO ……。

インタビュー：奥谷海人／写真：Shinya Aizawa





名前の出所がすし屋なのはアレだが、巨大モンスターの日本上陸は、イマジニアによって実現するだろう

国内発ネットワーク

ハドソンがネットワークゲームビジネスに本格参入 この夏から続々とサービス開始

ハドソンのネットワークゲームがこの夏から続々と登場する。現在公開中のブラウザーゲーム「アンディスカバードレガシー」を皮切りに、電子メールゲーム「蓬莱学園の冒険!!～南方発放課後メール」が8月に本サービス開始。Dreamcastでも、ネットワーク対応の「スーパープロデューサーズ」が9月に発売予定だ。この短い期間に3本もリリースされるのは、国内メーカーではかなり異例のこと。同社のネットワークゲームビジネスの取り組みと展望について、代表取締役副社長の中本伸一氏に取材を行った。



株式会社ハドソン 代表取締役副社長 中本伸一氏。「デゼニランド」「サラダの国のトマト姫」「ボンバーマン」、ファミコン版「ロードランナー」など多くの名作を手がけている

中本氏によると、ネットワークゲームが日本に根付いて、ビジネスとして成立するような仕組みをハドソンが中心となって作り上げようとしているという。ネットワークゲーム普及の条件として、中本氏は以下の四つを挙げる。

① ネットワークに関する技術力の蓄積
② ユーザーを引き込むコンテンツの提供
③ 日本語で気軽に利用できる無料のゲームサーバー
④ 「ゲームへの課金」が一般的な概念になることと、クレジットカードよりも利用しやすい支払いシステムの構築

特に④は、ビジネスとして成立させ、多くの企業の参入を促すために不可欠な要素だ。時間と手間をかけた本物のコンテンツの提供にもつながる。

ハドソンでは、これらを達成するために、いくつかのステップを重ねていくという。「最終的には『EVERQUEST』以上のものを作り出す。世界をあっと言わせるタイトルを日本から送り出したい。それと同時に、ユーザー層を広げるためにライトユーザー向けのゲームも開発中です」(中本氏)

今回の連続リリースは、そのステップの一つにあたるわけだ。つまり、さらに高度な技術を使ったタイトルがこの後に控えているということ。その内容は今回は明らかにされなかったが、新たな情報が入り次第お伝えすることにする。

ハドソン
http://www.hudson.co.jp/



ハドソンが本社近くに設置しているゲームサーバー。今後、さらに倍の規模に拡大する予定だ

蓬莱学園の冒険!!～南方発放課後メール

1990年にメールゲームとして登場し、小説化、テーブルトークRPG化もされた「蓬莱学園」の電子メール版。蓬莱学園とは、南洋に浮かぶ架空の島「宇津帆島」にある、10万人を超える生徒数を持つ私立高校。そこでは戦闘機が飛び交い、珍獣が出没する、非日常こそが日常の冒険世界が繰り広げられているのだ。

今回は、島に時々刻々とカウントダウンを続ける掲示板を持つなぞの塔が出現。この塔を中心にストーリーが展開していく。

プレイヤーは蓬莱学園の生徒のメール友達となり、毎日の行動について1日1通電子メールで指示を出す。指示は「サークル活動をする」「○○へ行く」など、複数ある選択肢の中から選ぶ方式だ。なぞの解明以外にも秋の文化祭やサークル活動など、学園生活を楽しむこともできる。サークルは30以上が用意されており、参加するとメーリングリストが使え、ほかのプレイヤーとの出会いや情報交換が可能。また、15人以上仲間を集めれば新しいサークルを作ることもできる。

現在ベータ版が公開されており、7月13日までだれでも遊ぶことができる。本サービスは8月2日から3ヵ月間行われる予定で、利用料金は3ヵ月で3,000円。参加者の募集は7月21日から行う。参加方法は、同社のホームページを参照してほしい。



30以上あるサークルは、野球部など普通のものから錬金術研究会や秘密結社まで多岐にわたる。まさに非日常的な高校生活が楽しめるわけだ

アンディスカバードレガシー

カードを使った戦闘システムと発掘が売りのブラウザーゲーム。舞台となる島に眠っている、失われた文明の遺産を見つけ出すことが最終的な目的となる。しかし、ゲーム開始当初は特に手がかりがないため、遺産にこだわらずに、カードを集めて最強のデッキを目指したり、戦闘と発掘を繰り返すことがメインとなる。

まず、プレイヤーは島にある三つの都市から、自分の所属する都市を選択。都市によって得られるアイテムや売っているカードが違う。次に、所持しているカード、アイテムを駆使してデッキを構築。カードはいわば「配下のモンスター」で、アーチャーやグリフォンなどがある。アイテムは、自分が装備することで効果を得られる。マップ上でほかのプレイヤーやNPCと出会うと戦闘が始まり、カード同士が自動で戦う。カードは、店で購入したり、アイテムを使って召喚できるほか、ほかのプレイヤーから強奪するなどして集める。

デッキは隊列状になっており、前列、中列、後列にそれぞれ3枚、合計9枚のカードで構成される。移動は、マップ上で自分が立ち寄るポイントをクリック、巡回ルートを設定して送信する。この後はキャラクターがルートどおりに自動で巡回して戦闘や発掘をするため、接続し続ける必要はない。行動の結果は15分ごとに更新され、次回ログインした時に表示される。接続する必要があるのは、結果を受け取るときとルートやデッキの変更などコマンドを新しく送信するときだけだ。

プレイヤー間のコミュニケーションの手段としては、ギルドが用意されている。ギルドは自由に作成でき、同じ都市に所属する人間が最大5人まで参加できる。ギルドに参加すると、ギルドメンバーにメッセージが送れるほか、アイテムの交換が可能になる。

現在テストバージョンが稼働しており、7月15日まで無料でプレイできる。参加方法は、同社のホームページに掲載されている。その後のスケジュールについては未定。

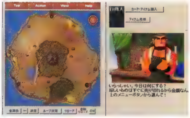


メモ：発掘2



メモ：投射

ゲーム中に登場するカードは、能力値のほかに遠隔攻撃や発掘など、それぞれ固有の特性を持っている



左のマップ画面を使って巡回ルートを設定。行動の結果は主に右のウインドウに表示される

ゲームニュース

アイドス・インタラクティブ日本法人アジアゲームのプロデュース開始



左から営業マネージャーを努める久永智之氏と、EASTの世界観、ストーリーを書き上げた森田卓宏氏

アイドス・インタラクティブの日本法人は、この夏からアジア製ゲームのプロデュースを開始する。同社はこれまで、「トゥームレイダー3」などアメリカ本社の製品輸入とローカライズを行ってきた。しかし、アメリカのゲームをアジアに輸入するだけでなく、「アジアから世界に通用するゲームを送り出したい」(営業マネージャー・久永智之氏)と、このたび日本法人オリジナル作品のプロデュースに踏み切った。



忍者が、ドラゴンが、精霊が2D画面のマップを所狭しと動き回る。ゲーム展開はかなり速く(遅く設定することもできる)、テンポのよいゲームが楽しめそうだ



アイドス・インタラクティブ
http://www.eidos.co.jp/

第1弾タイトルは「東方幻想戦記 EAST」(以下、EAST)、8,800円で7月16日に発売される。発売後は、Mplayer Japanへの対応も予定されている。

EASTはもともと韓国で開発、発売されたリアルタイム戦略シミュレーションだ。これに、同社のアシスタントプロデューサー・森田卓宏氏がストーリーや世界観などを一から書き起こして、よりち密なものに仕上げている。

はるか昔、神話の時代。朝鮮半島に存在する「崑崙」がEASTの舞台だ。治めれば真の世界の王となれるこの地を巡って「龍王国」と「鳳凰国」という二つの勢力がしのぎを削っている。龍王国は、ドワーフやドラゴンなどいわゆる西洋系、鳳凰国は忍者や阿修羅など東洋系のユニットで構成されており、プレイヤーはどちらかの国の王となるのだ。

ストーリーは2ヵ国分用意されており、それぞれ13、計26のミッションを楽しむことができる。ミッションは通常の戦闘に加え、裏切りや仲間の救助などが用意されており、同じものは一つもないという。

非常にオーソドックスなゲームシステムを採用しており、「Age of Empires」や「STARCRAFT」をプレイしたことがあればすぐに入り込めるはず。しかも、こちらはオリエンタルな雰囲気が満載だ。韓国ゲームの持つ独特のテイストを味わえるだろう。

第2弾以降のタイトルはまだ決まっていないが、同社では韓国を中心に候補作を探しているとのことなので、韓国のタイトルが多く並びそうだ。新しい情報が分かり次第お伝えしたい。

セガ、「Dreamcast HEAT」構想発表 世界中のユーザー同士が対戦可能に

セガ・エンタープライゼスは6月1日、Dreamcast(以下、DC)の今後の展開を発表する「SEGA New Challenge Conferense '99」を開催した。その席上で、同社のネットワーク構想「Dreamcast HEAT」の概要が発表された。

これは、無料のゲームサーバー「HEAT.net」のノウハウを利用してDC向けのネットワークゲームシステムを構築しようというプロジェクトだ。レイテンシー(ラグ)を感じさせない独自の方式を導入するほか、システムを利用したビデオチャットも開発中という。

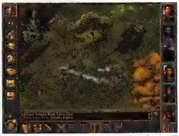
これが実現されれば、日本、アメリカ、ヨーロッパのユーザー同士のリアルタイム対戦が可能となる。セガはこのプロジェクトに200億円を投資し、システムを現在構築中だ。稼働開始は日本では2000年の春、アメリカとヨーロッパはDCの発売と同時期を予定している。



席上では、Dreamcast HEATのほか、「ゴルフ(仮)」や「電脳戦機バーチャロン」など、ネットワーク対応の新作が続々と公開された。また、姿は公開されなかったが、せがた三四郎、湯川専務に続く新キャラクターの存在も同時に発表された

さらに、Dreamcast HEAT対応第1弾タイトルとして「BALDUR'S GATE」のDCへの移植も発表された。発売時期、価格は共に未定。

パソコン版のBALDUR'S GATEは、AD&Dのシステムを忠実に再現した硬派なネットワークRPGだ。DC版の具体的なスペックについては未定だが、どのような形で移植されるのか楽しみだ

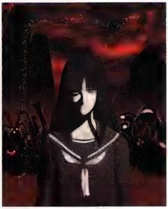


写真はパソコン版

HEAT.net
http://www.heat.net/

ハルマゲドンを題材にした ネットワークホラーゲーム

ゲームネットジャパンは、ハルマゲドンを題材にしたブラウザーベースのホラーゲーム「ARMAGEDDON EXPLORER」のサービスを9月1日から開始する。本サービスに先駆けて、7月1日からエントリー受け付けと事前プレイを開始する予定だ。インターネットに接続できるパソコンと、電子メールのアドレスがあればプレイ可能で、利用料金は未定。参加方法は、同社のホームページを見てほしい。



単になぞの究明だけでなく、人間と化物同士の戦いも面白さの一つだ

現代日本を舞台に、1999年7の月から次々と発生する怪事件。この裏には恐るべき歴史の真実(ハルマゲドン)が隠されていた。プレイヤーはゲーム開始時に人間サイドと化物サイドのどちらかを選択。人間は化物の「狩り」をかわしつつハルマゲドンを阻止するのが目的だ。一方、化物は人間社会に潜伏、正体を知られないように振舞い、人間を狩りつつハルマゲドンの完遂を目指す。

参加すると、専用のWebページがプレイヤーごとに用意される。プレイヤーはまずそこにアクセスし、カレンダー画面に「狩り」「調査」「出勤」「トレーニング」など、1日ごとの行動と装備を1週間分記入して送信。サーバーが全参加者の行動を照合してWebページを更新する。さらに、カレンダーでは伝えきれない行動内容、考えを自由に書きこんでゲームマスターに送ることもできる。

また、Web上に架空が雑誌が作られ、ストーリーの経過、発生した事件はそこで知ることができる。

ゲームネットジャパン
http://www.gnj.co.jp/

ネットワークゲーム活性化に伴い 専門学校に技術者育成の動き

この1年あまりの間に、国内メーカーが続々とネットワークゲームに参入してきている。Dreamcastをはじめとする次世代ゲーム機の登場で、コンシューマーゲームでも通信機能の搭載は常識となりつつある。そんな中、各メーカーから上がっている「ネットワーク技術者を育成してほしい」という声を受けて、新しい動きが専門学校に起きている。今回は代表的な専門学校2校に話を聞いてみた。

ネットワークゲーム課程を設立した ヒューマンクリエイティブスクール



ヒューマン株式会社 エンタテインメント グループ 広報宣伝部 島村 優氏

設立10周年を迎えるゲームクリエイター養成校「ヒューマンクリエイティブスクール」(以下、HCS)に、ネットワークゲーム課程が誕生した。設立のきっかけとなったのは、ネットワークプログラマーの養成を求める声が国内メーカーから多数あったこと。このほかにも、同校は4年ほど前から校内LANやインターネット設備を整えていたほか、ヒューネット(電子メールを使った通信教育)を行っており、じゅうぶんなバックボーンがあったため、設立に踏み切ったという。

では、肝心の授業内容はどうだろうか。HCSでは「技術に重点を置いた授業を心がけている」(広報宣伝部・島村優氏)。そのため、実際の授業は生徒がパソコンと向き合い、落ち着いた雰囲気で行われるようだ。学生が使用する機材も毎年1回最新の物に買い換えているという。約20名の常勤講師は、机上の空論ではない生の知識を伝えるため、ゲーム制作やマルチメディアコンテンツの作成など、全員が現場経験を持っている。また、ゲームメーカーのヒューマンが母体となっているため、最新の技術をカリキュラムに反映しやすくなっている。

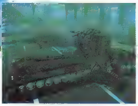


HCSでは授業終了後から午後9時までの6時間、学生に教室を開放、自分のマシンに触れられるようにしている。講師も最後まで付き合ってくれるので、学生は自由に質問できる

カリキュラムは2年制で、やはりネットワーク部分を中心に教えていく。1年次前期でネットワークとゲーム制作の基礎知識、一年次後期と2年次にネットワークゲーム開発の実践をする。とはいえ、近年では就職活動が早期化しているため、早くからプレゼン用を含めて作品を作るようになる。



1997年度学生作品
「くるまげー」
ジャンル:通信レーシングゲーム



1998年度学生作品
「R-CHARIOT」
ジャンル:3D通信対戦ゲーム

学生は、かなり早い時期から作品作りを始める。その数は課題を出す講師によっても異なるが、卒業制作までにかなりの数の作品を完成させることになる

さらに、特別講義としてトップクリエイターの声を聞くカリキュラムも用意されている。「いい映画やいい音楽など、別の文化に触れておくことがゲームのヒントにつながる」(島村氏)との考えから、現役の開発者だけでなく、作家やアニメクリエイターなども招くという。これまでにはワープの飯野賢治氏や作家の井沢元彦氏などが講演している。

就職活動の支援態勢も気になるところだ。HCSでは、メーカーから来た求人票はすべてLANで学生が閲覧できるようにしているほか、毎年4月に合同企業説明会を実施。企業からの求人件数も増えてきており、1998年は数百社もの求人があったという。

ヒューマンクリエイティブスクール

住所(本館):〒180-0001
東京都武蔵野市吉祥寺北町1-2-12
問い合わせ先:0120-37-9898
ホームページ:http://www.human.co.jp/
電子メール:guide@human.co.jp
2000年度の入学者は9月から願書を受け付ける。毎月1回体験入学会を行っているほか、**電話で資料を請求すると、ホームページでは分からない情報満載のビデオなどが入手できる**

ネットワーク管理技術者を養成する int

ネットワークエンジニア養成のための専門学校「int」が4月に開講し、人気を博している。intは「どの企業にも経理の人間が必要なように、将来はどのような企業にもネットワーク技術者が必要とされる」(株式会社ネットワーク研究所代表取締役 吉田健治氏)として、就職を控えた大学生や転職を志す中高年に向けて設立されたもの。

現在150人が在籍しており、9月には100人が卒業する予定だ。そのうち4分の1以上が20代。ダブルスクールとして通っている大学生も多いようだ。

授業方針は、「単に技術だけでなく、自ら考えてネットワークシステムを構築していく人間を養成すること」(吉田氏)。技術ももちろん教えるが、それだけでなく、企業内で実際に役立つ問題発見と解決の能力も養成する。そのため、ただ講義を受けるだけの座学はなく、常にコンピューターに向かって実体験で学ぶ方式だ。学生は実際に自分でホームページを作成したり、LANを構築しながら技術を身につけていく。



株式会社ネットワーク技術研究所代表取締役社長の吉田健治氏。東京造形大学の助教授を務め、日本初のマルチメディアスクール「デジタルハリウッド」の創立者でもある。バーチャルアイドル「DK-96 伊達杏子」のCGを製作した、株式会社ビジュアルサイエンス研究所の所長も兼任するなど、幅広く活動している



授業は午後7時から1時間半。20代から50代までが集まり、学生の間で質問がかわされながら和やかな雰囲気で授業が進む

実践学習は徹底しており、トラブルシューティングの実践訓練では、まず数人が2チームに分かれてお互いのOSに不具合を発生させる。その後、チーム間のハードディスクを交換してすべての問題を解消していくなど、ユニークな試みもある。インターンシップ制度もあり、1〜3ヵ月の間、企業でネットワーク管理者として働いて、UNIXのノウハウを学ぶことができる。

また、「ここで得たネットワークに関する技術は、ネットワークゲーム開発に応用して、すぐに役立てられる」(吉田氏)とのこと。ゲームの専門学校に比べると実際に開発する機会はかなり少ない。しかし、ゲームメーカーでは現在ネットワーク技術者が不足していること、半年という短い期間で1人前の技術を身に付けられることを考えると、ネットワークゲームを志すなら良い選択肢の一つになるだろう。

int

住所:〒113-0033
東京都文京区本郷2-15-13
御茶の水WINGビル9階
株式会社ネットワーク技術研究所
問い合わせ先:03-5804-2660
ホームページ:http://into.co.jp/
電子メール:info@into.co.jp
現在、7月期生を募集中。毎週月曜日と水曜日に学校説明会を行っている

Party Crew一番出し

So-netのネットワークゲームサービス「Party Crew」に関する新情報をお届けするこのページ。今回は、ベータテスト間近の「動天」と好調にサービス展開がされている「ジャン・プラグド」の動向をお伝えする。

ベータテストへ新機能を追加
動天は外交ゲームへと進化するのか？

操作は1日1ターンに

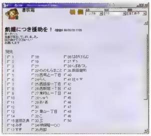
すでにお伝えした情報では1日1回の操作となっていたが、実際には1日に1ターン進めることができる。また、プレイヤーが取る行動は「行動ポイント制」となった。現在のバージョンでは、1ターンに7ポイントが与えられる。つまり、内政も外交も簡単なものなら7回の命令が出せるのだ。行動入力は24時間受け付けているので、午前中に内政で3ポイント消費し、午後に4ポイントを消費して他国へ攻め込むといった遊び方ができる。

他国投資コマンド



内政コマンドに追加された「他国投資」。これが追加されただけで、友好関係のあかしや属国の内政支援にと、さまざまな外交政策の可能性が見えてくる

外交コマンドには、新しい要素が二つ追加された。一つは「他国投資」コマンド。今までは他国に協力を求める際に、金銭や兵力のみを受け渡していた。しかし、それだと配下の国に金銭や兵力を送った場合、下克上に遭う可能性が高くなる。そこで、直接軍事力に左右されにくい「国力」を上げることが、報酬にできるようになったのだ。

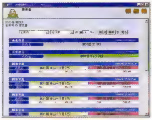


書状はマルチ発行ができるようになった。送信したい相手のチェックボックスをマークして送信すれば、戦場の情報操作も自由自在か？

書状のマルチ送信機能

もう一つ追加された要素は「書状のマルチ送信機能」だ。これで全国に名乗りを上げたり、複数の属国へ同時に号令を出せる。書状をもらう側はマルチ送信だとは分からないので、心理作戦にも使えそうだ。

表彰部門



歴史書の画面。プレイヤーの行動結果やターン時に起こったイベントが、リアルタイムに表示される

このほかに、天下統一後の表彰部門が増えた。征夷大将軍（統一者）や関白（次点）。そして、外交王、内政王、武勲王など、各パラメータでトップの武将が表彰される。自分を売り込む方法が増え、スタープレイヤーが誕生しやすくなったといえる。

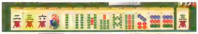
オープンベータテストは、1999年8月上旬に開始される予定。戦国ゲームファンでなくとも見逃せない機会だ。戦乱の世が来るぞ！

新雀荘「南サーバー」始動と金牌銀牌の追加
無料キャンペーンで加熱するジャン・プラグド

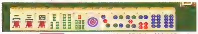
現在展開中の無料キャンペーンの効果もあってか、ついにメンバーが5000人を突破したジャン・プラグド。正式サービス開始後もシステムは安定しており、すでに完成されたゲームだと思われたが、さらに新しい企画が進行中だ。

1999年5月11日には、新しくジャン・プラグドに採用する予定の機能を先行体験できる「南サーバー」が運用を開始した。南サーバーでは、新たに「初心者卓」と「鉄火卓」が用意されている。これらの卓は、ランキングデータに使われる「雀力」に影響を及ぼすのだ。

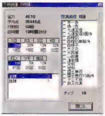
ジャン・プラグドでは、プレイヤーに「雀力」というスコアがある。雀力は、勝ち続ければ増えていき、負け続ければ減る。総得点では運の良さも加味されるが、雀力はプレイヤーの実力に近い数字になる。そこで、初心者卓では雀力の増減がなく、鉄火卓では雀力の増減が通常の2倍になるのだ。南サーバーには、東サーバーと同じ東南卓と一般卓も用意されているが、いちばんの人気は鉄火卓だ。腕に自信があるならつわものたちと戦おう。



金牌（三萬）が入った！

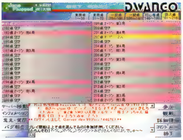


次は銀牌（一筒）が入った！



金牌と銀牌は、その局での得点にプラス加算されないが、上がると自分の成績表示に金牌と銀牌の数が追加される。しかし、自模ってきた金牌と銀牌が必ずしも上がり役に必要だとは限らない。金牌と銀牌の数が多い上がり役は、臨機応変の打ち方ができる巧みな雀士のあかしだ

また、南サーバーでは、さらに金牌、銀牌というシステムも追加されている。東南卓、一般卓も含めて、ごくまれに手の中に金色の牌と銀色の牌が混ざっていることがある。本物の雀荘では「赤牌」または「花牌」のように、ドラや役上がりとなる牌を混ぜることがあるけれど、金牌、銀牌は勝ち点には影響しない。この牌は、イベントやプレゼント企画に使われるようだ。金牌、銀牌が手元にある状態で上がると、その牌は自分のものとしてスコアに加えられる。Party Crewでは、金なら1枚、銀なら5枚を1口としてプレゼントに応募できるイベントなどを企画していくとのことだ。



こちらが初登場の南サーバー。タブ部分が変わっているほかは、東サーバーと同じだ。テレホーダイ時間になると、つわものたちが鉄火卓に集まって来る。無言で打つ雀士が多く、張り詰めた雰囲気だ

ジャン・プラグドでは、1999年6月末日まで無料で遊べるキャンペーンを実施中だ。間もなく終了してしまうが、まだ体験していない人は、ぜひこの機会にネットワーク雀荘で力を試そう。

はみだしCREW！

新作ゲームも開発中

「SARAC」の日本語クライアントソフトが、ついに完成した。本誌今月号が発売されるころにはサーバーの調整に入り、ベータテストは1999年8月上旬になる模様。同様に「バトルブリンガー」のベータテストも8月開始の予定。新作ゲームはこの2タイトルへ開発を集中させるようだ。一方、年末に向けて開発中の「女性や初心者にも遊べるゲーム」は企画案が確定しつつあり、内容は極秘事項。筆者はSo-netのParty Crew担当者の机を見て動物が出てくるゲームだと直感したが……。詳細は続報を待て！

EQサービス開始?!

E3のVerant社ブースの取材を行っているときに、「日本でEVERQUESTを手に入れるためには並行輸入ものに頼るしかない。どこか、販売元はつかないのか？」という質問をぶつけてみたところ、聞き捨てならない返事が返ってきた。なんと、日本ではSo-netが行うことで話が進んでいるというのだ。この情報の真偽を確かめるべく、Party Crewの方に取材を行ったが、「So-netでサービスを行うことはありません。また、パッケージの輸入販売を行う予定もありません」という答えだった。機会があれば、Verant社へ追加取材をしてみる予定だ。

ゲーマーズドリーム

サービス開始から4ヵ月が経過した「ダークアイズ」では、6月2日から試験サーバーが稼働。今回は、その試験サーバーで行われているテスト内容について取材を行った。さらに、「ブルースフィア」もベータテスター募集がついに始まった。応募方法の詳細と現在の開発状況をお届けする。

6月から設置された試験サーバー その新世界とテスト内容とは？



ゲームスタート時に、その都度ニックネームが付けられるようになった。「破壊王」や「PKハンター」など、プレイ時の目的を意思表示するなどに使える。

「ダークアイズ」(以下、DE)に6月2日、試験サーバーが誕生した。試験サーバーでは、商用サーバーに今後盛り込む新機能や、サーバープログラムの改良結果をテストする。試験サーバー参加者の意見を反映し、商用サーバーの機能強化を図ることが目的だ。

より快適なプレイを実現するため サーバープログラムの改良テスト

本サービス開始後、サーバーの不調が報告されていたDE。公式ホームページにも報告されているように、運営サイドでは原因究明に力を注いでいる。

そして、対策を検討した結果、サーバー自体のデータ処理方法を根本的に見直すという結論に達した。開発元のネクステックは、よりゲームを快適に動かせるようなゲームシステム、サーバープログラムを開発。試験サーバーは、これらが正しく動作するかを試す場として設置されたのだ。テスト終了後は、得られた結果を商用サーバーに反映、ユーザーがより快適にゲームを楽しめるようにする予定だ。

新ゲームシステム導入で より戦闘が白熱し、生活がリアルに

無料だったベータテストと違い、今回の試験サーバーはDEユーザーに限定されている。試験サーバーに接続するにあたり、追加料金こそ発生しないものの、毎月の課金を支払ってサーバーの負荷テストに参加することにメリットはあるのだろうか？

答えはイエスだ。試験サーバーは、プログラムを根本的に見直すことによって、いままでにない新機能を盛り込むことができる。つまり、商用サーバーのバージョンアップで採用する予定の新要素を事前に体験できるのだ。

試験サーバーで実施されている新機能は、インターフェースの改善と、戦闘を面白くするための改良に代表される。

インターフェースの改善

インターフェースの改善では、ウインドウモード時に、ウインドウサイズを拡大できるようになったことが大きな変化だ。800×600ドット以上の画面で起動してウインドウの隅をドラッグすると、何も表示されない黒い部分が広がる。この黒い部分にHP／MPやアイテム、ステータスなどの各ウインドウを置くことができる。

戦闘システムにも多数の追加

戦闘画面でも新要素は多い。これは、ユーザーの声が反映された部分でもある。単調になりがちな戦闘に、命中判定やクリティカルヒット、ファンブル(失敗時のペナルティ)を追加することで、よりリアルな戦闘を再現できるようになった。このほかにも追加要素はまだまだある。簡単にまとめたものを表にしたので参照してほしい。

「パラレルワールドの出現」として新たなストーリー展開が

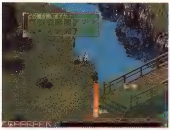
試験サーバーでは、商用サーバーとは関係なく新たにキャラクターを設定できる。商用サーバーでインファンに属していても、試験サーバーでオーガル人になってもかまわない。また、試験サーバーのテスト項目が変わるたびにテスト用プログラムが更新されるため、プレイヤーキャラクターのデータは保証されない。

その代わり、テスト項目が実行しやすいように、作りたてのキャラクターでもある程度の経験値を持たせてある。ゲーム開始時の経験値稼ぎは不要になるため、かなり手軽に遊べる仕様だ。

テストの一環として、独自のイベントを開催する予定もある。現在の商用サーバーでは、なぞの石版や古代遺跡が発見されるなど、フェアホープに転機が訪れそうな気配。プレイヤーのだれもが、今までにない大きなイベントの発生を予感していることだろう。この一連の動きと関連したイベントが、試験サーバーで行われる予定だ。試験サーバーのテストが終われば、商用サーバーのシステムが更新される。そこへ向けて、大きなイベントを使ったセレモニーが企画されているのだ。

試験サーバーは単なるテストではなく、商用サーバーに発生するイベントとリンクしている。試験サーバーはフェアホープのマップを使うので、二つのサーバーがリンクしているとするならば、パラレルワールドとして両者の世界は補完しあう関係になるのだ。

DEのストーリーを理解するためにも、フェアホープの住民は試験サーバーを訪れてみるのも悪くはないだろう。



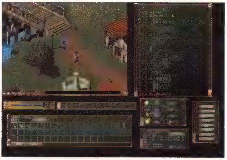
新たに採用された「宝箱のかぎ」。かぎが合わないとトラップが発動することもある。かぎや宝箱の見分け方などの情報を売買すれば、かぎがフェアホープに与えた経済効果は大きいといえる

PCのステータス画面。クリティカル修正値、水など新要素も含めて、表示されるパラメータが13種類も追加された。これだけの要素があれば、キャラクターの個性を表現しやすい。これらのパラメータこそ、フェアホープ人のDNAと言える



試験サーバーの主な新機能

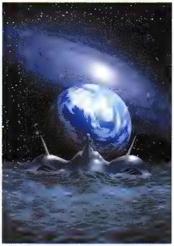
武器戦闘	熟練者の失敗	どんなに武器技能や装備の精度が高くても攻撃に失敗することがある
	ビギナーズラック	どんなに武器技能や装備の精度が低くても攻撃に成功することがある
	クリティカルヒット	攻撃成功時に非常に少ない確率でクリティカルヒットが発生
	ファンブル	攻撃失敗時に非常に少ない確率でファンブルが発生
	防具の使いこなし	防具を使いこなせないと、ダメージを軽減できない
	武器防具の耐久性	戦闘の際、武器と防具の耐久値が減ることがある
魔法戦闘	クリティカルキャスト	魔法攻撃にもクリティカルヒットが発生する
	バックファイア	魔法攻撃の失敗によってバックファイア(ファンブル)が発生する
アイテム耐久値	耐久値の減少	装備アイテムは使用回数が増えるほど耐久値が減る
宝箱	鍵	宝箱を開けるには特定のかぎが必要
ニックネーム	ニックネームの設定	キャラクターの名前のほかに、自由に変更可能なニックネームを設定できる
水	水筒	キャラクターは水筒を持っている。水を飲むことでステータスが回復



新しいインターフェースでは、ウインドウを拡大して各種トレイをゲーム画面の外に置けるようにしてある。配置も自由に変更可能だ

Express

ついにβテスター募集開始 読者100人にアカウントを用意


長きにわたる探査の末、人類が発見した水の惑星。豊富な資源を得ようと、人類は、二つの陣営に分かれて激しい戦いを繰り広げる

深海3Dシューティング「ブルースフィア」は11月にサービス開始となる。それに先立って、8月上旬から10月上旬までの2ヵ月間、大規模なベータテストが行われることになった。参加者はゲーマーズドリームのホームページ上で一般公募される予定だが、今回Play Onlineの読者用特別枠として、100名分のアカウントを用意いただいた。

参加希望者は、下記URLへアクセスして表示される応募フォームに記入してほしい。締め切りは7月15日。当選者には、テスト開始の約1週間前にテスト用CD-ROMが届けられる予定だ。もちろん、参加は無料。

ただし、ベータテストに参加するに当たって、いくつかの了解事項がある。まず、今回行われるテストは、あくまでもシステムのチェックやバランス調整のためであり、その目的をじゅうぶん理解していること。次に、ベータテストの期間中には、電子メールで何度かアンケートを求められる可能性がある。製品よりも早く、ただでプレイできる上、君の意見がゲームに反映されるかもしれないのだから、アンケートには協力しよう。協力的なテスターにはバンプレストやNTTデータから何か「お礼」があるかもしれない。

> ブルースフィア
> Play Online読者用
> ベータテスト参加申し込みフォーム
> http://www.dp.gamersdream.ne.jp/~PO/bs_apply.html

戦いの場は海 潜水艦ならではの戦闘スタイル

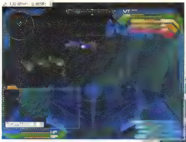
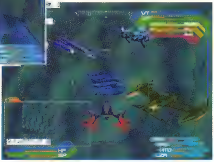
ブルースフィアの開発は、現在どこまで進んでいるのだろうか。開発チームのオフィスを訪ねたところ、現時点の完成度はおおむね80%。基本的な操作や航行システムはすでに完成し、現在は表示系の見直しを行っている。

船体を動かすたびに映し出される海中のグラフィックが見事だが、今後はここから各種の情報画面やソナー画面に改良を重ね、ゲームとして遊びやすいデザインにしていく予定だという。

確かに深度や速度、ソナー情報をどう見せるかは重要なポイントだ。ブルースフィアの最大の特徴は、戦いの場が海であるということだ。大気中と違って海中は視界が狭く、有視界戦闘には限界がある。しかも、深く潜ればば潜るほど見える範囲が狭くなるため、索敵の素早さ、正確さが生死を別けることになるだろう。探知音を鳴らして積極的に索敵するか、それとも耳を澄ませて敵の探知音を逆探知するか？　まずそこが、戦術の大きな分かれ目になるはずだ。

また、海中では常に水圧の影響を受けるため、航行深度にも気を配らなくてはならない。使う潜水艦ごとに限界深度が異なるため、戦術上重要なポイントとなる。ゲームには深海用の特殊潜航艇も登場するとの話で、与えられるミッションによっては、深く静かに潜る必要がありそうだ。

そのほかにも、極地に近い海では巨大な氷山が危険な障害物となったり、敵味方関係なく襲いかかる未知の海洋生物も登場する。海ならではの仕掛けが満載で、戦い方の幅は期待以上に広がりそうだ。



最新のスクリーンショット。これまでのものに比べて地形や潜水艦のモデルなど、細かい部分がさらに書きこまれている

最新スクリーンショット入手 TGSとはまったく違う水彩画タッチに

「ストーンエイジ」の開発も着々と進行している。今回は、最新のスクリーンショットを入手できたので掲載しよう。以前掲載した、東京ゲームショウ '99春バージョンの画像と見比べるとかなり違ったゲームのような印象を受ける。イラストのイメージをそのままゲーム画面にしたような感じだ。

ストーンエイジは、「ライフストーム Ⅱ～光と闇の継承者～」のエンジンを利用している。そのため、開発があまり進んでいなかったゲームショウバージョンでは、ライフストームの雰囲気がかなり出ていた。それが、たった3ヵ月でまったく違う印象に仕上がっているわけだ。秋のサービス開始時に、どれだけの成長を見せてくれるのか楽しみだ。


これが、5月号で掲載したスクリーンショット。ライフストームの舞台を石器時代に移したような印象だ



最新のスクリーンショットでは、イラストの雰囲気を見事に表現。水彩画タッチで仕上がっている。影も、円形ではなくキャラクターの形が反映されるように変わった

このコーナーに掲載した画像は、すべて開発中のものです。



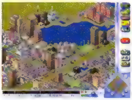
国内外の売れ行きが一目でわかる

パソコンゲーム売り上げ

JAPAN

1999年5月調べ

1 シムシティ3000 日本語版



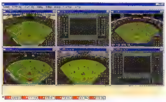
エレクトロニック・アーツ・スクウェア 9,800円
経営シミュレーション
☎03-5436-6499

2 TOCA2 ~REVDRIVE~



イマジニア 9,800円
レーシング
☎03-3343-3900

3 ベストプレープロ野球



アスキー 9,500円
シミュレーション
☎03-5351-8499

順位	タイトル	メーカー・価格・ジャンル・電話
4	信長の野望 烈風伝	コーエー 1万1,800円 歴史シミュレーション ☎045-561-6861
4	新・英雄伝説Ⅲ 白き魔女	日本ファルコム 1万800円 RPG ☎042-527-6501
6	ハイドライド	T&E SOFT 3,800円 RPG ☎052-773-7757
7	電車でGO!	アンバランス 8,800円 鉄道シミュレーション ☎03-5283-3625
8	電車でGO!2 高速編	アンバランス 8,800円 鉄道シミュレーション ☎03-5283-3625
9	サクラ大戦	セガ・エンタープライゼス 9,800円 アドベンチャー ☎047-380-6441
10	STAR WARS:X-WING ALLIANCE	エレクトロニック・アーツ・スクエア 8,800円 コンバットシミュレーション ☎03-5436-6499

ネットワーク対応　ネットワーク非対応　ネットワーク専用

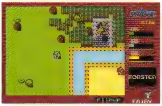
TOCA2 ~REVDRIVE~

前作で評価の高かった、リアルなドライブモデルをさらに改良して登場した「TOCA2 ~REVDRIVE~」。1998年度のBTCCを再現したモードのほかに、サーキット状況に合わせて腕を磨くテストトラックや、サポートカーによるレースを楽しむことができる。



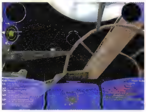
ハイドライド

今から15年前に発売された、アクションRPGの元祖とも言うべきタイトルの復刻版。忠実に再現されたオリジナルモードのほかに、アレンジモードや当時の資料のデータベース、アクセサリーなどが収録されている。当時を知るプレイヤーにとっては感激もののタイトルだ。インターネットから手に入るダウンロード版もあり。



STAR WARS:X-WING ALLIANCE

オリジナルのストーリーをベースに、X-WINGやミレニアム・ファルコンを駆り、デス・スターⅡを破壊するのが最終目的だ。日本でも「スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス」の公開を直前に控え、スターウォーズファンはゲームの世界で気分を盛り上げてほしい。



■協力ショップ■
OVERTOP(☎03-3255-3443)、T·ZONE神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5651)、ビックパソコン館本店(☎03-5956-1111)
協力ショップからいただいたデータを元に、編集部で集計してランキングを作成しました

ランキング

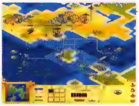
RANKING

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。国内では、大人向けのじっくりと遊べるタイトルが好評で、「電車でGO！」が2と合わせて同時ランクイン。アメリカでは「CIVILIZATION：CALL TO POWER」が発売され、戦略シミュレーションのジャンルが盛り上がっている。

USA

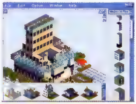
April 1999

1 CIVILIZATION：CALL TO POWER



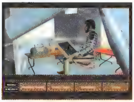
アクティビジョン
$39

2 SIMCITY 3000



エレクトロニック・アーツ
$42

3 CABELA'S BIG GAME HUNTER 2



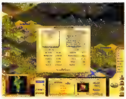
アクティビジョン
$19

4	FROGGER	ハズブロ・インタラクティブ	$16
5	ROLLER COASTER TYCOON	ハズブロ・インタラクティブ	$27
6	MONOPOLY GAME	ハズブロ・インタラクティブ	$18
7	LEGO ISLAND	Learning Company社	$16
8	FALCON 4.0	ハズブロ・インタラクティブ	$24
9	Age of Empires Expansion: The Rise of Rome	マイクロソフト	$15
10	STAR WARS：X-WING ALLIANCE	Lucas Arts社	$44

資料提供．PC Data（http://www.pcdata.com/）
For more info, please call(703)435-1025 or write to 11260 RogerBacon Dr, Suite204, Reston VA20147
PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティングファームで、全米800に及ぶソフト小売店のセールステータを基に毎月の販売数を換算。アメリカにおけるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げ実数をはじき出す

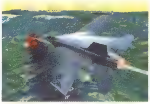
CIVILIZATION:CALL TO POWER

ターン制戦略シミュレーションの代名詞とも言うべき「CIVILIZATION」の新作。歴史の始まりから、西暦3000年代のSF的な世界まで、およそ7000年分の文明がフィーチャーされている。海洋と宇宙が新たなステージとして追加され、征服すべき世界が膨大に広がった。"力こそがすべて"のこのゲームこそ、プレイヤーの腕の見せ所だ。



FALCON 4.0

本格的なコンバットフライトシミュレーション。公式サイトでは現在、北朝鮮を舞台にした夜間戦闘などの、二つのミッションがダウンロードできる。6月下旬にアップが予定されている1.07パッチでは、起動時間やフレームレート向上などの改良が行われる。



World Charts Foundation

（5月18日～24日）

1	Sid Meier's ALPHA CENTAURI
2	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
3	BALDUR'S GATE
4	HALF-LIFE
5	MIGHT AND MAGIC Ⅵ ～THE MANDATE OF HEAVEN～
6	STARCRAFT EXPANTION SET：BROOD WAR
7	RAILROAD TYCOON Ⅱ
8	ROLLER COASTER TYCOON
9	UNREAL
10	STAR WARS：X-WING ALLIANCE

資料提供：World Charts Foundation
（http://www.worldcharts.com/）
インターネットを使った世界規模の人気エンターテイメントの選出を目的としている。世界各国からのボランティアによる任意投票で、パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なったジャンルのTOP100が毎週決定される



ソフトウェア

リリーススケジュール

最新パソコンゲームソフトの発売スケジュールを掲載するこのページ。発売時期や価格に加えて、マルチプレイ対応かどうかも表記しているので、チェックしてほしい。タイトルの前に●が付いているものがマルチプレイ対応ゲームだ。なお、黄色セルのタイトルは発売時期に変更があったことを、青色セルのタイトルは新着情報をそれぞれ示している。

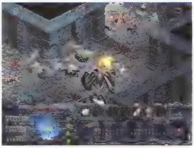
発売時期(予定)		タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年6月25日		TOTAL ANNIHILATION:KINGDOMS	P&A	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年6月25日		UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 1998/99	アイドス・インタラクティブ	サッカー	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年6月25日	●	ファーストクイーン ～ザ・ニューワールド～	アンバランス	シミュレーション	9,800円	03-5283-3625	Win 95・98
1999年6月25日	●	信長の野望インターネット:パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	4,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年6月25日	●	信長の野望インターネット with パワーアップキット	コーエー	歴史シミュレーション	9,800円	045-561-6861	Win 95・98/NT4.0
1999年6月25日		Flight Simulator98 Expansion Pack:メーデー メーデー	ズー	フライトシミュレーション	6,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年6月25日	●	セガラリー 2	セガ・エンタープライゼス	レース	7,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年6月25日	●	スタークラフト 完全日本語版	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年6月25日	●	セガラリーチャンピオンシップ	NECインターチャネル	レース	2,000円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年6月25日		AI将棋	NECインターチャネル	将棋	2,000円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年6月25日	●	レクイエム 完全日本語版	イマジニア	3Dシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年7月1日	●	ウォーハンマー40,000:カオスゲート 完全日本語版	マイピック	戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年7月2日		スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	アクションアドベンチャー	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年7月2日	●	スター・ウォーズ エピソード1 レーサー	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レース	7,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年7月2日		MIGHT&MAGIC Ⅶ:FOR BLOOD AND HONOR	イマジニア	ファンタジーRPG	8,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年7月2日	●	STAR TREK:BIRTH OF THE FEDERATION	マイピック	シミュレーション	9,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年7月2日	●	みんなでバス釣り!	サザンクリエイト	フィッシング	未定	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月2日		アトランティス	スパイク	アドベンチャー	4,800円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月9日		レジオナル・パワーⅢ&ⅢSP	ボーステック	シミュレーション	4,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年7月9日	●	MECH WARRIOR 3	マイピック	リアルタイムシミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年7月9日		クリーチャーズ 2	ザ・ラーニングカンパニー	DNAシミュレーション	7,800円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月16日	●	ストラトスフィアー	アイジーエス	3Dアクションストラテジー	5,800円	045-451-5818	Win 95・98
1999年7月16日	●	東方幻想戦記 EAST	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年7月16日		ドラゴンバスター	ナムコ	アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月16日		妖怪道中記	ナムコ	アクション	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月16日		リブルラブル	ナムコ	陣取りゲーム	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月16日		スーパーチェス コンバットチェス	エンパイア・インタラクティブ	チェス	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月16日		スーパー囲碁	メディアカイト	囲碁	1,500円	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月23日	●	インキュベイション	セガ・エンタープライゼス	シミュレーションRPG	5,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年7月25日		ガーデニングタウン	エイチアイ	シミュレーション	未定	03-5449-3181	Win 95・98
1999年7月30日	●	麻雀天龍 2 インターネット	ボーステック	麻雀	6,800円	03-5731-2341	Win 95・98
1999年7月中旬	●	KINGPIN:LIFE OF CRIME	P&A	3Dアクションシューティング	8,800円	042-525-9501	Win 95・98
1999年7月中旬	●	フライ! 完全日本語版	P&A	フライトシミュレーション	8,800円	042-525-9501	Hybrid
1999年7月下旬		シムシティ 3000(Mac版)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	経営シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Mac
1999年7月下旬	●	ニード・フォー・スピード Ⅳ:ハイステイクス(仮称)	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	レース	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年7月末	●	バルダーズゲート 日本語版	セガ・エンタープライゼス	RPG	未定	047-380-6441	Win 95・98
1999年7月末	●	ヒーローズ オブ マイト&マジック 3 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年7月		大戦略 Ⅳ・復刻版	システムソフト	歴史シミュレーション	未定	092-752-5264	Win 95・98
1999年7月	●	ダークソリッド	TGL	リアルタイム戦略シミュレーション	未定	0120-30-1067	Win 95・98

要チェック! ズームイン新着タイトル

アクションRPG

発売元 ：ボーステック
発売時期：1999年秋

レリクス ザ リカー オブ オリジン



かつてPC-9801用にリリースされた伝説のゲーム「レリクス」が、13年の時を越えて新たによみがえる。前作と同様に、主人公は記憶も肉体も失った精神体として登場。真の肉体、失われた記憶を取り戻し、いくつもの仮の肉体に乗り移りながら、未知の惑星の古代遺跡を深く探索していくのだ。

ゴルフアクション

発売元 ：マイクロソフト
発売時期：1999年夏

Links Extreme

アクションの要素も兼ね備えたゴルフゲーム。フィールド上に出現する物体(看板、動物、車、人間、気球など、多種多様)に打球が命中すると、距離や物体に応じたポイントをゲットできる。ほかにも「Deathmatch Golf」「Poison Golf」など、ユニークなゲームモードが満載されている。





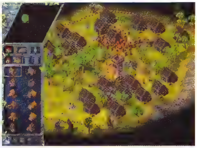
発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1999年7月	ネオアトラス	アートディンク	シミュレーション	8,800円	0432997890	Win 95・98
1999年7月	BRAVEHEART	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年7月	SOUL REAVER :LEGACY OF KAIN 2	アイドス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年7月	GTA:ロンドン	ズー	カーアクション	5,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年7月	UNREAL MISSION PACK:LEVEL PACK	ソース	3Dシューティング	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年8月1日	アドバンスド大戦略98改	セガ・エンタープライゼス	戦略シミュレーション	未　定	047-380-6441	Win 95・98
1999年8月21日	ファイタースコードロン	SMEインターメディア	フライトシミュレーション	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年8月	ウォーゾーン2100	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年8月	ザ・セトラーズ Ⅲ 民族最終決戦	アートディンク	開拓シミュレーション	9,800円	043-299-7890	Win 95・98/NT4.0
1999年8月	COMMAND&CONQUER:TIBERIAN SUN	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	リアルタイム戦略シミュレーション	8,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年8月	ダンジョンキーパー 2	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95・98
1999年8月	スカイターゲット	セガ・エンタープライゼス	3Dシューティング	3,800円	047-380-6441	Win 95・98
1999年8月	UNREAL TOURNAMENT	ソース	3Dシューティング	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年8月	UNREAL TOURNAMENT(Mac版)	ソース	3Dシューティング	オープン	03-3551-5900	Mac
1999年8月	ヨーロピアン・エアーウォー	マイピック	フライトシミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年9月21日	ヘレティック Ⅱ	SMEインターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年9月	ヒドゥン&デンジャラス	ズー	3Dコンバットアクション	8,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年9月	THE WHEEL OF TIME	ソース	アクションRPG	オープン	03-3551-5900	Win 95・98
1999年9月	インペリアリズムⅡ	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年9月	ディオグラシアス	マイピック	戦略シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月21日	アステロイド	SMEインターメディア	3Dアクションシューティング	7,800円	03-3266-5791	Win 95・98
1999年10月末	NOCTURNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
1999年10月	ファイティング スティール	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年10月	ウォーハンマー40,000:ライツオブウォー	マイピック	戦略シミュレーション	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	ファルコン 4.0　日本語版	マイピック	フライトシミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年11月	レイルロードタイクーン Ⅱ 日本語版	マイピック	鉄道シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年12月	パンツァージェネラル 3D	マイピック	シミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年夏	レブナント	アイドス・インタラクティブ	RPGアクション	8,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年夏	DAIKATANA	アイドス・インタラクティブ	アクション	7,800円	052-775-8380	Win 95・98
1999年夏	キングスクエスト:マスク オブ エターニティー　完全日本語版	イマジニア	アクションRPG	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	DESCENT3	イマジニア	3Dシューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年夏	Midtown Madness　日本語版	マイクロソフト	レース	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年夏	Links Extreme　日本語版	マイクロソフト	ゴルフアクション	オープン	03-5454-2300	Win 95・98
1999年秋	ヘビーギア Ⅱ　完全日本語版	サイバーフロント	3Dロボットアクションシューティング	未　定	03-5782-7631	Win 95・98
1999年秋	F/A-18E スーパーホーネット 完全日本語版	イマジニア	フライトシミュレーション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年秋	RALLY CHAMPIONSHIP 99	イマジニア	レース	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
1999年秋	DIABLO Ⅱ	ソース	RPG	9,800円	03-3551-5900	Win 95・98
1999年秋	レリクス　ザ リカー オブ オリジン	ボーステック	アクションRPG	未　定	03-5731-2341	Win 95・98
1999年秋	FLANKER 2.0	マイピック	フライトシミュレーション	未　定	03-5805-3629	Win 95・98
1999年夏	創世記1602:ブラスキット	ズー	リアルタイム戦略シミュレーション	6,800円	0268-38-1561	Win 95・98
1999年夏	スコットランドヤード	マイピック	ボードゲーム	8,800円	03-5805-3629	Win 95・98
1999年冬	GIANTS ~CITIZEN KABUTO~	イマジニア	3Dアクション	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	HOSTILE WATERS	イマジニア	シューティング	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	MIDNIGHT GT	イマジニア	レース	未　定	03-3343-8900	Win 95・98
1999年冬	DUKE NUKEM FOREVER	P&A	3Dシューティング	未　定	042-525-9501	Win 95・98
1999年冬	MAX PAYNE	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
1999年冬	HEAVY METAL:F.A.K.K. 2	P&A	3Dアクション	未　定	042-525-9501	Win 95・98
1999年	ULTIMA:ASCENSION	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	RPG	未　定	03-5436-6499	Win 95・98
1999年	英雄伝説V	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	新・英雄伝説Ⅳ朱紅い雫	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	イースⅡ・エターナル	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
1999年	ソーサリアン・オリジナル	日本ファルコム	RPG	未　定	042-527-6501	Win 95・98
未　定	ゴーディアン・ノット	イマジニア	シミュレーション	9,800円	03-3343-8900	Win 95・98
未　定	コマンドス:ネクスト	アイドス・インタラクティブ	リアルタイム戦略シミュレーション	6,800円	052-775-8380	Win 95・98
未　定	STARCRAFT EXPANSION PACK:BROOD WAR(Mac版)	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Mac
未　定	WARCRAFTⅡ PLATINUM	ソース	リアルタイム戦略シミュレーション	オープン	03-3551-5900	Win 95・98

※この情報は1999年5月末日現在のものです。

開拓シミュレーション

発売元　:アートディンク
発売時期:1999年8月

ザ・セトラーズ Ⅲ　民族最終決戦



未開の土地を開拓していき、新国家を建設していく人気シミュレーション「THE SETTLERS」シリーズ。その最新作「THE SETTLERS Ⅲ」が日本語版となって発売される。ユニークな開拓者の転職システムや、マルチプレイでの豊富なオプションなど、魅力あふれるゲームシステムを味わえるタイトルだ。

レーシング

発売元　:エレクトロニック・アーツ・スクウェア
発売時期:1999年7月下旬

ニード・フォー・スピード Ⅳ:ハイステイクス(仮称)



世界中のスポーツカーを忠実にシミュレートした「NEED FOR SPEED」シリーズ最新作が早くも登場。日本語版には最新型のスカイラインGT-Rも収録される。極限のスピードが生み出すスリルと快感をたっぷりと味わえるであろうこのタイトルは、もちろんマルチプレイにも対応している。

Play Online

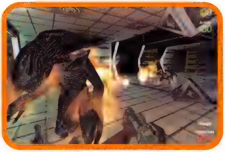
毎月、Play Online編集部には数え切れないほどのゲームが届いており、膨大な時間を費やしてプレイし、評価している。今月から始まったこのコーナーでは、毎月5本の新作をピックアップし、編集部員がゲーマーの立場でプレイして、それぞれをレビューする。これらの多角的な新作ゲーム評をゲーム購入時の参考にしてほしい。

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー



p.050

ALIENS VERSUS PREDATOR



p.058



一言でいってしまうと、『スター・ウォーズ』を題材にした「エフゼロ」。各種パーツを買い集めてパワーアップできる要素はあるのだが、それが必要ないぐらい難易度は低く、簡単に1位が取れてしまう。敵が視界に入るのは、スタート時と周回遅れぐらいだ。その分、テンポよくクリアできるし、ちょっとした空き時間でもプレイできる手軽さはいい。コースも短いものだと20秒程度で周回できる。ジョイスティックやジョイパッドには当然対応しているが、キーボードだけでも、じゅうぶん遊べる点も評価したい。

映画の設定を再現した各種族の特徴が、ゲームの中でうまく生かされている。また、ストーリー(レベル)も各種族ごとに別のものが用意されており、非常に遊び甲斐のあるゲームに仕上がっている。しかし、問題なのは難易度。これまで多数の3Dシューティングをプレイしてきたが、これほどまで難易度の高いゲームは初めてかもしれない。EAX対応のサウンド面の演出は秀逸で、特に海兵隊の動体探知機は、ゲーム中であまり役に立たないが雰囲気を盛り上げてくれる。3種族入り乱れたマルチプレイは燃えますぞ。



新作映画の1場面をそのままゲームにしたという内容だが、映画のファンではなくても、純粋なレーシングゲームとして楽しめる。ただ、PODRACERという乗り物は、車とはぜんぜん違った操縦感覚なので、レーシングゲームを究めたプレイヤーには受け入れられないゲームかもしれない。また、それほど走り込まなくても1位になれることから、初心者でも楽しめるように調整されているようだ。コクピット視点にすれば、映画のスピード感をそのままパソコンで体験できるので、そのためだけに購入するファンも多いのではないだろうか。

SF映画の傑作『エイリアン2』と『プレデター』が題材の3Dシューティングということで、キャラクターだけが売りのゲームだろうと高をくくっていたが、大間違いだった。3種族別々に用意されたレベルはハードすぎる内容だが、それぞれの特徴をよくつかんでおり、違うゲームをプレイしている気分になれた。エイリアンでプレイすれば、いつしか冷酷な生命体と同化し、逃げ惑う海兵隊を追い詰めて倒すことが快感になってしまう。決して3Dシューティングの初心者にお勧めできるゲームではないが、やり込んでいる人にはぜひ挑戦してほしいタイトルだ。



映画はまだ見ていないが、純粋なレーシングゲームとしてプレイした場合、非常にシンプルなゲームだ。ただし、空中に浮いたPODRACERを微妙にコントロールするというゲーム性は、スター・ウォーズの世界観にマッチしていて、適度な難易度でライトユーザーが気軽に楽しめる内容に仕上がっている。浮遊型の乗り物と言えば、『ジェダイの復讐』で登場したスピーダーバイクを連想するが、あのスピード感はこのゲームでも味わえる。ライバルカーを直接攻撃することはできないが、体当たりして弾き飛ばすことができるというのも、このゲームの面白さの一つだ。

映画『エイリアン2』の雰囲気を忠実に再現したのは評価できるが、画面が暗すぎて敵を即座に確認できないというのがつらい。「HALF-LIFE」に心酔している私としては、いつもの調子で敵をバッタバッタと倒したいところだが、このゲームの場合、暗やみに潜む敵に気を付けながら、静かにプレイすることになる。海兵隊でマルチプレイをやってみたが、攻撃時にはそう快感があり、まずまずの出来だと思う。人間は接近戦に弱いため、動体探知機で敵が近づいてきたところをバズーカで迎撃。エイリアンから不意の攻撃を受けたら、広い通路で敵との距離を保ちながら攻撃。対戦は盛り上がりそうだ。



スピード感のあるレーシングゲーム。あまり癖がなく、とっつきやすいゲーム内容だ。コーナーでは方向を変えるだけでは機体が安定せず、横スライドを加えることで非常にスムーズに走行することができる。感覚的に、PlayStationで遊んだ「WIPEOUT」を思い出した。さくさくとゲームが進められる半面、コアなプレイヤーには物足りなさが感じられるかもしれない。ただ、先へ進んでいくと、案外手こずる個所があるので、甘く見てかかると痛い目に遭うだろう。挿入されているCGのムービーが結構良くできていて、映画に対するイメージが膨らんでくる。

3Dシューティングの経験があまりない私には、少々難易度が高い気がした。しかし、非常に美しいムービーや、演出などを見るだけでも価値がある。シングルプレイのシナリオもなかなか楽しめそうだ。特にエイリアンの場合は、壁に張り付いて動き回るという特殊なアクションが面白く、それを最大限に生かしたシナリオになっている。重力を無視した動きを心掛けないと、先に進めないかもしれない。マルチプレイにおいても、エイリアン、海兵隊、プレデターのそれぞれの特長が最大限に発揮でき、かなりの出来栄えだと思う。激しいアクションで3D酔いしそうだ。

クロスレビュー

セガラリー 2 ベータ版評価



☞p.068

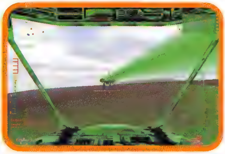
基本的にはDC版の移植ではあるが、ベタ移植ではないところがみそ。3Dサウンド、SSEへの対応に加え、グラフィックはアーケード版をもしのぐクオリティー。特に、土煙の表現、フォグのかかり方などは必見だ。私の環境では、どのコースでもかなりのフレームレートが出ているようで、DC版プレイ時に感じた「60fpsは最初のコースだけ」のようなことはなかった。これにPC版のオリジナルモードが付加されていれば、言うことなしだったのだが……。とはいうものの、日本が世界に誇れるPCゲームであることには違いない。

手軽にプレイできるレーシングゲームとしての側面と凝りに凝った本格派レーシングゲームとしての側面の両方を併せ持つ、バランスのいい作品。アーケード版、DC版が出てから久しいが、軽快な動きと美しい画面を一度見れば、またプレイしたくなるはずだ。DC版では多少背景にちらつきがあったが、PC版ではそういう現象はなかった。正直、アーケードなどでさんざんプレイした人は、グラフィックなど表面的な部分に驚いても、ゲームプレイに新鮮さを感じないだろう。しかし、個人的には、今までプレイしたPCのレーシングゲームの中で上位に入る傑作だと思う。

アーケード版、DC版、PC版の三つをすべてプレイしたことがあるが、PC版の魅力はフォースフィードバックと3Dサウンドのサポートだ。Mountainコースでは、ヘリコプターが上空を飛来しているが、このヘリの音が立体で聞こえてくるので、EAX対応サウンドカードを持っている方は、ぜひ試してみてほしい。BGMをオフにして、悪路を疾走する際のサウンドエフェクトに耳を傾けるというのも、PC版ならではの楽しみ方。お金に余裕があれば、PentiumIIIを導入して、フレームレートを限界まで上げてみるのもよいが、PentiumII 400MHzでもじゅうぶん楽しめた。

車を運転するリアルさという点においては、少々期待外れかもしれない。地面にタイヤがグリップしているという感触が伝わってこないので、水の上を走っているような感じさえ受ける。ただし、ドリフトをコントロールするという楽しさはじゅうぶんにあり、ゲームそのものは相当面白い。路面に合わせてタイヤを変えると明らかに走りやすくなるなど、細かな点でも楽しめそう。画面表示は非常にスムーズで、ゴールした車に付いたほこりなどの効果も美しい。マルチプレイで遊ぶより、タイムアタックで競い合う方が向いているかもしれない。個人的にはリプレイ機能がうれしい。

MECHWARRIOR 3 ベータ版評価



☞p.078

本当に2足歩行ロボットに乗っているかのような感覚に、より磨きがかかっている。進行方向とは別に胴の動きがあるので、戦闘が激しくなるとどこを向いてどっちの方向に歩いているのかが分かりにくくなることもあった。ただ、回を重ねるごとに難易度が上がるシリーズ作とは言え、チュートリアルがしっかり付いているので、この種のゲームが初めての人でも入り込みやすいのは○。MSのロゴが出てくるゲームなのに、人がMechに踏みつぶされる残虐シーンのあるムービーは、製品版では差し替えられるのかな？

本当に軍事ロボットがあったら、こんな操縦感覚なんだろうなと思わせるほど、細かい作りのゲーム。アクションというよりロボットシミュレーターと呼んだ方がいいのかもしれない。当然、難易度が高く、気軽にプレイできるゲームではないが、チュートリアルで操縦方法を習えば、なんとか動かせるようになる。BattleTechの近未来の世界観を受け入れられれば、多少操作が難しいことも問題ではなくなるだろう。キーボード+マウスという操作方法もあるが、ぜひフォースフィードバック機能の付いたジョイステックを使ってロボットの重量感を味わってほしい。

1968年生まれのガンダム世代にとっては、ロボットを操縦するというのは、あこがれの一つだったりする。ただし、こいつは挙動がやけに本物志向であるため、操作に慣れるまでが大変だ。フライトシム並みに操作が複雑なので、派手な戦闘を楽しむというよりは、軍事ロボットのシミュレーションといった印象を持った。マルチプレイを試したところ、むやみに動き回るより、安全な地形にキャンプして、敵機を狙撃するのがベストな戦闘方法だった。前作をプレイしたことがないので、本来の楽しみ方を知らないのだが、こんな楽しみ方でよいのだろうか？

プレイヤーの操るMechは、移動を担当する下半身と、攻撃兵器を操る上半身が独立しており、自分がどういう状態かを把握するのがなかなか難しい。右下に表示される機体の姿勢を常にチェックすることをお勧めする。このゲームには、豊富なMechの種類と数々の兵器を選んで、組み合わせる楽しみがある。どちらかと言えば、戦闘前のチューニングが重要で、戦闘開始時にすでに勝負が決まってしまっている気がする。敵の弾をよけたりするのが困難なので、プレイヤーのテクニックが本当に要求される。操作が煩雑で、手がもう1本欲しいくらい。

Midtown Madness ベータ版評価



☞p.086

最初に感じたのが、デフォルトで計器類とバックミラーが表示されないこと。車種によって最高速度が違うのだが、メーターが表示されないのでどうも体感しにくい。また、シカゴの市街地が舞台なので、右側通行というのも日本人にはなじみにくい。しかし、マルチプレイのゲームモードは豊富で、熱くなれる要素満載。車の壊れ具合によって、細かくグラフィックが変化する上、フォースフィードバックの効き具合も微妙に変わる点も要チェック。渋谷や難波など、日本ローカルなコースがあればより熱くなれたのに。

行ったことはないのだが、シカゴの街並みを本当に走っているような気分になれるレーシングゲーム。タイムトライアル、サーキットレースなどのゲームモードは、自由度の高い普通のレーシングゲームという感じ。だが、特に目的もないシティードライブが最高に面白い。時間帯、天候、交通量を自分好みに設定して、好き勝手にドライブができるのだ。スピードを出した時に味わえるそう快感とは無縁のモード（スピードを出して走ることも可能）ではあるが、異国の街を交通法規にのっとってゆったり走ることが、これほど楽しいだとは思わなかった。

私は自動車の運転免許を持っていないため、レーシングゲームは苦手なのだが、このゲームは子供でも楽しめる要素を持っている。レースやタイムトライアルといった、普通のゲームモードの出来は平均点なのだが、なんといってもシティードライブが楽しい。シカゴの市街地を自由気ままにドライブするだけのモードだが、町並みはリアルだし、天候、騒音、歩行者までもがゲームを演出するポイントとなっている。ドライブは好きだが、順位を競うだけの単純なレースは苦手という方はぜひ、ホイールハンドルを買って試してみてほしい。きっと病みつきになるはずだ。

レーシングゲームというよりは、一般道路の交通シミュレーションのような印象を受ける。コーナーをいかに速く走り抜けるかではなく、周りの動きを予測し、渋滞の中をかいくぐるという、状況判断の面白さがある。イメージとは裏腹に、車の挙動はかなりリアル。アクセルを乱暴に踏めば、簡単にスピンしてしまう。チェックポイントのモードでは、うまく回れるルートを見つけ出すのに熱くなる。スピードよりも、車の運転そのものを楽しみたい人にお勧め。ぜひ、東京などのデータも追加してほしい。自分の環境では動作が少し重く、オプションで調整する必要があった。

スター・ウォーズ エピソード1 レーサー
スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス

エピソード1を題材にした新作は ただのキャラクターゲームなのか？

文・三須[illegible]弘



新作映画公開に合わせて 2本のスター・ウォーズゲームが登場

待ちに待った『スター・ウォーズ』の新作映画がいよいよ7月10日に日本で劇場公開される。アメリカでは公開初日、仕事を休んでまで行列に並ぶ人や、コスプレをして大騒ぎする若者の様子がテレビで報道されていた。さすがに日本ではお国柄も違うし、あそこまで浮かれる人は少ないだろう。まぁ、日本でも周囲があれほど盛り上がるなら、私も“ストームトルーパーヘルメット”(近所のおもちゃ屋で購入)をかぶって公開日に並ぶかもしれないが。ちなみに、昔これをかぶって「X-WING vs. TIE FIGHTER」をプレイするなど、かなりのマニアぶりを発揮してたんですけどね。

さすがにそこまではしないものの、せめて映画公開日に新鮮な気持ちで楽しめるよう、『スター・ウォーズ エピソード1』に関する情報を意図的に遮断。新聞雑誌はもちろん、テレビの紹介コーナーも極力見ないようにして、この数ヵ月間、われながら地味に盛り上げてきたわけだ。

そんなある日、Play Onlineの編集者Nさんから、「スター・ウォーズ エピソード1のゲームやってみませんか？」という電話がかかってきた。この人は、私なんかよりも数段ランクが上のスター・ウォーズマニアで、特に、フィギュアやおもちゃ関係では、ブレーキの壊れたF1マシンのように暴走している編集さんだ。ただ、Nさん。マスコミ向けの試写会でみた新作映画の内容を、うれしそうに私に話すのだけは勘弁してください。

純粋にゲームとして 楽しめる新作

映画では、後のダース・ベイダーであるアナキン・スカイウォーカーが出場する、中盤の山場となるレースシーンがある。この予告編でもおなじみのレースシーンを再現したゲームが「スター・ウォーズ エピソード1 レーサー」だ。パソコンゲームにありがちなシミュレーターっぽいものではなく、起伏に富んだ地形を猛スピードで走り抜けていく、アーケードゲームに近い内容だ。なんといっても美しい背景の超高速スクロールと、独特の浮遊感覚が非常に気持ちいい。

1レースが長くても7分くらいで終わる手軽さで、ついつい仕事の合間の息抜きがてらプレイしてしまう。両手を使ったキーボードでの操作も、慣れると違和感を感じない。そんなこんなで、気が付いたら徹夜するほどハマってしまった。正直、最初は「単なるキャラクターゲームかな」と思って始めたのだが、これが意外にも遊べてびっくりした。これって、逆にスター・ウォーズに興味がない人でも、じゅうぶん遊べるということでもある。マルチプレイモードも用意されているので、ぜひ、映画を見た直後の興奮した状態で対戦を楽しんでほしい。

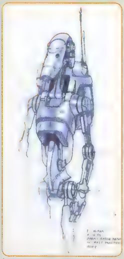
次に、プレイしたのはアクションアドベンチャーの「スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス」。斜め上からの見下ろし視点で、きびきび動ける「トゥームレイダー」といった感じ。次に進むべき場所やスイッチを探しながら、マップ中をくまなく走り回り、敵をライトセーバーでぶった切りつつ物語を進めていく。ゲームの難易度も高めで、パズル要素もあり、この辺もまんまトゥームレイダーだ。ただ、グラフィックや演出が非常に凝っており、アクションゲームとしての完成度はこちらの方がはるかに高いと感じたのは、私がスター・ウォーズ好きだからだろうか？

それにしてもこのゲーム、足場から足場にジャンプして渡るアクションが難しい。最初はキーボードでプレイしていたものの、それではいらいらするばかりなので、結局、ジョイパッドを使うことにした。そうすることで、なんとかストレスなくゲームが楽しめるようになった。

ちなみに、ゲームのストーリー自体は映画とシンクロしており、ゲームを進めていけば、おのずと映画の内容が分かってくる。だからNさんは「絶対クリアーしてくださいね」と温かい言葉をかけてくれたのだ。本当にいい人だ。幸いなことに、私は英語がさっぱり理解できなかったため、物語の核心的な部分に関しては、よく分からなかったが、これって素直に喜べなかったりする。

この2本のゲームはエレクトロニック・アーツ・スクウェアから完全日本語化されて7月2日に発売される。

映画を見る前にプレイするか、それとも見た後にプレイするか。まぁ、予習でも復習でもいいので、スター・ウォーズ好きのゲーマーなら、一度はプレイしてほしい作品だと思う。





スター・ウォーズ エピソード1 レーサー。砂漠の惑星タトゥーインのほか、スター・ウォーズの世界感にぴったり合ったさまざまなコースが用意される



スター・ウォーズ エピソード1 ファントム・メナス　攻撃ボタン一つで、気持ちいいくらい自在にライトセーバーが使えるのだ

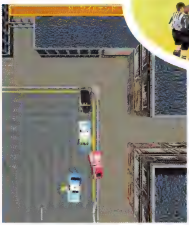
Play Online Exclusive Review















Information

開発元	: マイクロソフト株式会社
販売元	: マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	: マイクロソフト株式会社 インフォメーションセンター 03-5454-2300
価格	: オープン
OS	: Windows 95、Windows NT Workstation 4.0 Service Pack 3
CPU	: Pentium 90MHz以上
メモリー	: Windows 95では16MB以上、Windows NT Workstation 4.0では24MB以上
ビデオ	: 800×600ドット 256色以上
HD容量	: 80MB以上
CD-ROMドライブ	: 4倍速以上
サウンド	: Sound Blasterと互換性のあるカード
対応API	: Direct3D
PC-98での動作	: PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	: 発売中

アイコンの見方
アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

サーバーアイコン
メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

フォースフィードバックアイコン
マイクロソフトのサイドワインダーフォースフィードバックプロに対応していることを表します。また、レーシングゲームで対応しているタイトルは、ハンドルアイコンになります。

CD-ROMアイコン
このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使い方についてはp.144～p.146を参照してください。

Informationの見方
★記載されている価格は、明記していない場合を除き税別です。
★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95/98上(MS-DOSプロンプトの英語モード)でも動作します。
★快適にゲームをプレイするには、各項目のかっこ内に記載されている推奨環境をお勧めします。
★ビデオカードとサウンドカードの動作環境は非常に多岐に渡っております。所有されているパソコンの環境が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。
★対応APIの項目には、グラフィックAPIを記載します。この項目には、DirectDraw、Direct3D、Glide、OpenGLなどが入ります。なお、―― の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。
★ここで紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でのサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイ時になんらかの障害が発生しても、ソフトメーカーおよび編集部では責任を負いかねます。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

非対応アイコン
ネットワーク非対応タイトルであることを表します。



ヒドゥンアンドデンジャラス

舞台はヨーロッパ戦線 リアルさを追求した コンバット3Dゲームの登場

4人の兵士を操作して、数々の過酷なミッションをクリアしていくという、アクションをふんだんに盛り込んだリアルタイムのコンバット3Dゲームがこの夏に登場する。それが、Illusion Softworks社の開発する「HIDDEN&DANGEROUS」だ。細かなディテールにこだわり、非常にリアルなゲームに仕上がっている。

実話を元にした 6種類のキャンペーンを用意

近ごろ、「SPEC OPS」や「RAINBOW SIX」など、リアルなタッチで描かれたコンバットゲームが人気を博している。これは、3Dの処理技術が向上し、現実の世界すらも大きな違和感なしに表現できるようになったからだ。

ここで紹介する「HIDDEN&DANGEROUS」(以下、H&D)では、3D表現を活用し、第2次世界大戦の世界をゲーム化している。ゲームに登場する軍服や武器、乗り物や建物に至るまで、すべてが詳細な資料から描き起こされ、リアルな画像でゲームを楽しむことができる。

H&Dの特徴は、プレイヤー自身が最大4人のチームを率い、ミッションを遂行する点。各兵士に装備を与え、それぞれの役割分担を考えながら戦闘に臨むことが必要で、アクション性だけでなく、戦略的な面白さも存分に盛り込まれている。

SAS(Special Air Services)と呼ばれる、さまざまな国籍の兵士が集る連合軍のチームが主人公となる。複数の連続したミッションで構成された六つのキャンペーンは、すべて実話をベースにしている。ミッションブリーフィングで、作戦が遂行される戦場の地形、敵に関する情報などをきちんと把握し、的確に兵士たちを操作していかなければ、クリアは困難である。

最初に、40人のキャラクターから8人を選び、ミッションごとに4人のチームを編成。プレイヤーは4人の兵士のうち、1人をリアルタイムで操作していく。第三者視点かキャラクター視点に切り替えることができ、「QUAKE」などの3Dシューティングに親しんだ人は、かなり近い感覚でゲームを楽しむことができるだろう。残りの3人は、CPUに行動を担当させることが可能だ。マップモードに切り替え、基本的な指示を与えると、各キャラクターは独自の判断で行動を開始するようになる。例えば、プレイヤーが操作するキャラクターの後を追うように設定しておけば、周囲を警戒しつつ移動し、敵の姿を発見すれば的確な攻撃を仕掛けてくれる。しかし、敵との間に味方が立っていても、構わず発砲してダメージを与えてしまったり、地下通路から敵基地に潜入する途中で勝手に地上に出てしまい、あげく敵に殺されてしまったりと、不可解な行動もまれに見られる。ベータ版でのプレイだったので、製品版では改善されるかもしれない。



Information	
開発元	Illusion Softworks社
発売元	株式会社ズー
販売元	エムスリイエンタテインメント株式会社
問い合わせ先	株式会社ズー ユーザーサポート係 0268-38-1561
価格	7,800円(日本語版への有償アップグレード付き)
OS	Windows95／98
CPU	PentiumⅡ 233MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	Direct3Dに対応グラフィックカード
HD容量	200MB
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectX対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	×
発売時期	1999年7月予定 日本語版9月発売予定



敵に見つかる前に、相手を発見し、速やかに倒す。これが味方の損害を減らす最大のポイント。焦らずに、敵の位置を確認しつつ進むべきだ。各キャラクターの動きはモーションキャプチャーで作成され、これがまたリアル。見所の一つだ

高難度ゆえの緊張感 協力プレイでミッションをクリアせよ

リアリティー重視ということも手伝って、難易度はかなり高い。キャンペーンやミッションは、順番にクリアしないことには次に進めないので、ともすると、延々と同じミッションを繰り返しプレイすることになってしまう。しかし、その難易度の高さが小気味よい緊張感にもつながっている。"とにかく派手な撃ち合いが好き"というプレイヤーには向かないが、ディテールの細かさやリアルなミッション、戦場に置かれた乗り物を自分で操作できるといったユニークな点など、楽しめる要素は多いので、本物指向のプレイヤーにはもってこいのゲームだ。



敵基地に潜入し、捕虜を救出するミッション。パトロールする兵士のすきをつき、確実に倒していかねばならない。第三者視点では、このように銃口の向きを赤い線で示すことが可能で、狙いが付けやすくなる

描画は"インサニティー"という耳慣れない3Dエンジンによって行われている。対応APIはDirect3Dだけで、細かい描画オプションなども選ぶことはできないが、表現力は高く、スピードもじゅうぶんな仕上がり。もちろん、1024×768ドットの高解像度にも対応している。

サウンドに関しては3Dにこそ対応していないものの、銃声などはなかなかそれらしいものに仕上がっていて、悪くない。操作もおなじみのマウス&キーボードで楽しめる上、フォースフィードバックにも対応している。

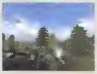
マルチプレイでは、4人までの協力プレイが可能。それぞれがキャラクターを操作し、力を合わせて任務を遂行する。役割を分担し、各自の能力を最大限に活かしてミッションに当たってほしい。DirectPlay対応なのでひととおりのプロトコルが利用できるほか、Mplayer.comでの対戦もサポートする。　(稲垣宗彦)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

第2次世界大戦当時の証言を元に再現されたシナリオ

H&Dで用意されたミッションは、すべて当時の兵士のインタビューを元に構成されたものだ。現実に起こった出来事なので、その緊張感にあふれた雰囲気は本物だ。ここではその一部を紹介しよう。リアルなストーリーをぜひ味わってもらいたい。

アイアンストーム作戦



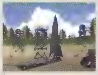
イギリス軍爆撃機がイタリアに墜落し、パイロットたちがドイツ軍の捕虜になってしまった。SASは、彼らを見つけ出し、脱出させなければならない。パラシュート降下に失敗したわれわれは、川の対岸で待つイタリア人レジスタンスと合流しなければならない

シルバーゲート作戦



この作戦の目的は、ドナウ川の船舶を混乱させることだ。目標は"アイアンゲート"と呼ばれる水門だ。われわれは、目標付近にパラシュートで降下する。必要に応じて、敵の哨戒艇を奪う必要があるかもしれない

悪魔の訪問作戦

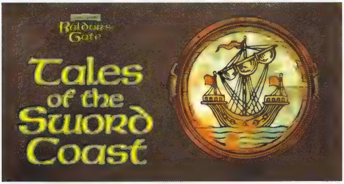


傍受した情報によると、ドイツ軍は新型ロケット兵器を開発中だ。われわれは偽装工作でドイツ軍兵士に成りすまし、工場に潜入する。何としてもドイツ軍の研究を阻止しなければならない

バビロン作戦



イギリス軍機による魚雷攻撃によって、ドイツ巡洋艦は被害を受け、今にも沈みそうな状態だ。乗組員はすでに脱出しており、暗号解読機と暗号解読表を奪取する絶好の機会だ。ドイツ軍が海に静めないうちに行動せよ



超大作RPGに待望の拡張パック登場
一層ハイレベルな冒険を味わい尽くせ

バルダーズゲート テイルズオブザソードコースト

とてつもなく大きなスケールのRPGとして登場し、話題と興奮を呼んだ「BALDUR'S GATE」。壮大で本格的なストーリー展開、CD-ROM5枚組みのパッケージのボリュームは、われわれを大いに驚かせたものだ。難解かつ超長文の英語が頭痛の種となったが、それにもめげずに最後の戦いを突破したプレイヤーに、新たな挑戦状がたたきつけられた。

高レベルのキャラクターに対応 新たなエリアに挑戦せよ

複雑なテーブルトークRPGのシステムを再現するという試みとしても意欲作だった「BALDUR'S GATE」(以下、BG)。しかし、経験値の上限が8万9000と定められており、最もレベルアップの早いThiefですらレベル8止まりと、高レベルになってからうまみの出てくるPaladin、Rangerなどの面白さを楽しみ尽くせないという大きな不満点があった。今回リリースされた拡張パック「TALES OF THE SWORD COAST」(以下、TSC)では、経験値の上限が11万6100に引き上げられ、レベル8からレベル10までの、いっそう高レベルの冒険が楽しめるようになっている。本音を言えばまだまだ物足りないが、今後の拡張パックを楽しみにするいい理由としておこう。

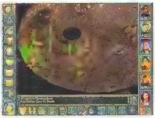
TSCをインストールすることによって、単に高レベル対応になるだけではない。パーティーメンバーのAIの改良や、クイックセーブ、アイテムの自動重ね置きなど、快適にプレイできるような機能が追加されている。また、新たにエリアが追加され、新しい冒険に出られるようになっている。

大都市Baldur's Gateの東に追加されたUlgoth's Beardが、新たなエリアの入り口となっている。ここから広がるエリアは明らかにされていないため、プレイヤーは自ら探索し、見つけ出す必要がある。未知の領域でのクエストは、すでにBGをクリアしたパーティーを想定して作られているだけに、なかなかシビアだ。


難易度の高いタクティカルバトルも健在。準備は怠りなく、各キャラクターの特長を生かした作戦で戦いに臨むべし



大きな変更ではないが、移動先のエリアにカーソルを合わせると旅にかかる時間が表示されるようになった。大変便利な機能だ


新しく追加されたエリアの一つ、Durlag's Tower。トラップ満載のなぞをはらんだこの塔の攻略には、Thiefの参加が必須だ

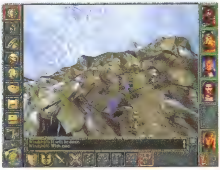
これらの新クエストを楽しみ、キャラクターをさらに成長させるのも楽しいが、TSCで追加された強力な呪文やアイテムを得るために、もう一度BGの最後の戦いに乗り込むのも面白い。これはあくまで主観だが、TSCをインストールしたあとの戦闘は、以前よりさらに難しいものになっているような気がした。最後の戦いをまだクリアしていない、またはBGと同時購入してこれから遊ぶプレイヤーにとっては、新エリアと新クエストは終盤の目標となるだろう。最初から多くの選択肢を与えられた、ぜいたくなプレイができると思ってもらえばいい。普通にプレイすると、新エリアUlgoth's BeardにはChapter7で訪れることになる。

マルチプレイに変更なし BGと同じ感覚で仲間と冒険が可能

マルチプレイはBGとまったく同じシステムである。ただし、TSCのインストール時に、セーブデータをTSC対応にするかどうかにOKするとデータの形式が変わってしまうため、TSCを持っていないプレイヤーとは一緒にプレイすることができなくなってしまう。この点には注意しておこう。また、BGのリリース後にパッチによるバージョンアップが行われているが、このバージョンが合わない者同士は一緒にプレイできない。


マルチプレイの方法は従来と変わらない。BGで遊ぶか、拡張パックで遊ぶかをここで選択できる

さて、システム上は最大6人までが同時プレイできるのだが、実際は3人以上の接続があるとかなり処理の重さを感じるようになる。BG、TSCのマルチプレイでは全キャラクターが同じ画面にいなければならないために、プレイヤー同士の回線状況に差があると移動速度にも差が生じ、プレイに支障をきたす。フルパーティーに挑戦してみたが、たいがいだれかがゲームから落ちてしまった。非常に残念である。マルチプレイの楽しみを削ぐようで申し訳ないが、BGをインターネット接続で遊ぶにはまだ不安が残る。2人で複数のキャラクターを操作して遊ぶ、LANやダイレクト接続で遊ぶことをお勧めしたい。　　　　（菅原有香）


Ulgoth's Beardで出会った魔導師によって、不気味な絶海の孤島にテレポートさせられてしまった。ここから脱出劇が開始される

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

Information

開発元	：Bioware社
販売元	：Interplay社
価格	：$29.95
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(MMX Pentium200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：2MB以上のSVGAビデオカード(4MB以上推奨)
HD容量	：400MB以上(600MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：DirectX対応のサウンドカード
対応API	：DirectDraw
発売時期	：発売中(アメリカのみ)
備考	：日本語OSでは動作しません

新エリアUlgoth's Beardを訪問しよう

TSCを手に入れたら、とりあえずはUlgoth's Beardを歩き回ってみよう。すぐに、前作との違いに気づくはずだ。見覚えのない地形が目の前に広がっている。まずは酒場のオヤジがいきなり新呪文と新アイテムを販売中だ。資金とレベルに問題がなければ即購入をお勧めする。

また、パーティはShandalarという魔導師にこの町で出会うだろう。彼は主人公たちのせいで娘を亡くしたと怒りを抱いており、その償いとしての強制クエストを課してくる。彼に話しかけられたら最後、どう答えてもクエストのポイントに強制的にテレポートさせられる。下手にその場でセーブなどするとハマってしまうので、準備は怠りなく。



店のラインナップ一例。ただの酒場兼宿屋では売っているはずのない高級アイテムが勢ぞろいだ。MageとPriestでは4レベルと5レベルの魔法が追加されている

DESCENT 3
SOL ASCENT

シリーズ過去最高のグラフィックとより深みを増したゲーム内容に圧倒される

DESCENT 3

根強いファンを持つ「DESCENT」シリーズの最新作「DESCENT 3」がついに登場。前作、前々作で遊んだことのあるユーザーなら、グラフィックの質が本作で劇的に向上していることに、何より驚かされるはずだ。ここでは、「Voodoo3 3000」に添付されている特別バージョンを用いて、この最新作を紹介する。

閉鎖感と浮遊感覚は健在 ユニークな敵も多数出現

「DESCENT」シリーズでは、マップは細かく入り組んだ通路で構成されていて、通路の物陰から無数の敵が次々と姿を現す。やたらと小回りが利く自機は、無重力状態の3D空間で、フワフワと常にホバリング状態にある。敵と撃ち合っているうちに、方向感覚はかき乱されてしまい、自分がどちらを向いているのか、慣れるまではかなりの混乱がつきまとう。この独特の感覚がユーザーを選んでしまうのは一面の事実だが、逆にこれがDESCENTの面白さでもあるのだ。

今回の「DESCENT 3」では、惑星上に建設された施設が主な舞台となっている。自機の姿勢がある程度自動で制御されるようになった分、上下の感覚が保ちやすい。前作までに比べれば、遊びやすさは格段に向上している。とはいえ、やはりこの感覚に慣れるまではしばらく時間がかかるかもしれない。フライトシミュレーターでは味わえない頼りなげな浮遊感覚と、狭い通路の中で繰り広げられる息詰まるような死闘。シリーズ独自のこうした根本的な面白さは、DESCENT 3でもいまだ健在なのである。

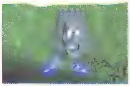
ゲーム内容としては、各ステージごとに複数の目的が設定されているのが、本作の大きな特徴となっている。自分が一度でも通った場所は、自動的にマップが作成されていく。しかし、それでもマップのどこに何があるのかを、ある程度はきちんと把握している必要があるのだ。ただ敵を倒していけばいいというわけではなく、プレイ内容がより複雑になっているのである。

実際に遊んでみて驚いたのは、敵の攻撃方法や動きが多様になったという点。ミサイルやレーザーなどの武器を使ってくる以外に、手(?)を振り回して殴りかかってくる敵などもいて、バリエーションに富んでいる。また、後述の新しい3Dエンジンの威力も手伝って、造形が非常に細かく、動きもなめらかなのだ。新しい敵が出て来るたびに、ダメージ覚悟で近寄って、そのディテールやモーションを観察してみたくなるほどである。



狭い通路の物陰から、次々と襲い来る敵。腕を振り回して手痛い打撃攻撃を繰り出してくるものや、エネルギー弾を連射してくるものなど、さまざまなタイプがいる。与えられる多様なミッションをこなすためには、これらの敵を確実に倒していかなければならない





基本的に大きな施設の中の狭い通路が戦場となるが、このように屋外で戦わなければならない局面も多い。これはホーミングミサイルを発射してくる戦車との戦闘シーン。敵の攻撃パターンを把握し、いかに自分のダメージを少なく抑えるかが、腕の見せどころだ

専用ロビーサーバー完備 GameSpy3Dもしっかり対応

DESCENT 3では、3DエンジンとしてFusionエンジンを採用している。Voodoo3搭載カードに添付されている作品だけあって、グラフィックは驚くほど美しい。特に、レーザーや爆発などの光源処理は、独特のつややかさが感じられる。Voodoo3は、16ビットカラーでの表現しかできないという点がたびたび欠点として指摘されている。だが、このゲームを遊ぶ限り、「16ビットカラーでじゅうぶん」という3dfx Interactive社の言い分もまんざら根拠の無いことではないと思えてくる。TNT2などの、32ビットカラーが出せるビデオカードで動作するバージョンと比較してみたいものだ。

マルチプレイに関しては、ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPとひととおりの接続が可能な上、アメリカのPARALLAX ONLINEがロビーサーバーを提供している。また、最新のGameSpy3DはすでにDESCENT 3に対応しているため、環境はじゅうぶんに整っていると言っていいだろう。

気になる対戦時のゲームスピードは、2、3台の接続であれば、まったく問題の無いレベル。本格的に対戦プレイヤー数が増えたときにも、このパフォーマンスで遊べるのかどうかが気になるところである。

なお、このゲームで遊ぶ場合、マウス+キーボードという環境ではかなり厳しい。ハットスイッチ付きで、ボタンの数の多い操縦かんタイプのアナログジョイスティックを用意したい。ハットスイッチに上下左右へのスライド移動を割り振っておくと、操作性が格段に向上する。

（稲垣宗彦）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★



爆発する炎は迫力があり、見とれるほどに美しい。DESCENT 3は3Dサウンドにも対応しており、臨場感あふれる戦いを満喫できる

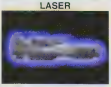


マルチプレイでのCAPTURE THE FLAGモード。旗はRED、BLUEそれぞれのチームカラーの光を放っている

DESCENT 3の序盤で登場する主な武器

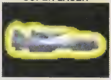
Primary Weapons

LASER



標準装備のレーザー。連射間隔、着弾までの時間、威力と、どれをとってもあまり性能は高くないが、敵を倒して手に入るENERGYさえあれば発射できるため、おのずと使用頻度も高くなる

SUPER LASER



LASERと切り替えることが可能。LASERに比べると威力は高いが、その分、ENERGYの消費も激しい。もっとも、無駄撃ちせずに、確実に当てていくことを心がければLASERよりも使い勝手は良い

VAUSS



バルカン砲。着弾までの時間がゼロである上、連射速度も速いため、かなり使い勝手が良い高性能な武器。とはいえ、入手できる弾薬の数に限りがあるので、あまり気楽に使えないのが難点

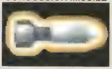
NAPALM



火炎を放射して敵を攻撃する武器。OILを消費する。連続したダメージを与え、敵を燃やすことによって、攻撃を中止してもダメージを与え続けることが可能。だが、射程が短く、燃料の消費も激しいため多用は難しい

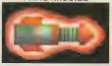
Secondary Weapons

CONCUSSION MISSILE



直線的に飛び、着弾したところで小さな爆発を起こすミサイル。威力は比較的高め。ボディーが大きく、耐久力の高い敵を相手にしたときなどに、LASERの補助として使用すると効果的。最大で20発までストックできる

FRAG MISSILE



CONCUSSIONと切り替えることができるミサイル。着弾すると、無数の光の玉が周囲に広がり、広範囲にダメージを与えることができる。物陰に隠れた敵や乱戦時に効果を発揮する

HOMING MISSILE



敵に向けて自ら軌道を変えていくホーミングミサイル。とはいえ、追尾能力はあまり高くないので、過信は禁物。それなりにきっちり狙って撃たないと、残弾を無駄に消費してしまうことになる。遠距離の攻撃で使いやすい



Information

開発元	Outrage Entertainment社
発売元	イマジニア株式会社
問い合わせ先	イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	9,800円
OS	Windows 95／98／NT 4.0
CPU	Pentium 200MHz以上 (Pentium II 300MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Direct3D、Glide、OpenGLのいずれかに対応した3Dアクセラレーター
HD容量	190MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows 95完全互換サウンドカード
対応API	Direct3D、Glide、OpenGL
PC-98での動作	未定
発売時期	1999年夏



兵を率いて戦に赴き覇王の名を轟かせよう

ファーストクィーン ～ザ・ニューワールド～

複雑で難しい操作を廃しながら、じゅうぶんにやり込める奥深さと楽しさを併せ持っている「ファーストクィーン」シリーズ。その最新作「ファーストクィーン ～ザ・ニューワールド～」では、グラフィック面が大幅にグレードアップされながらも、ノートパソコンで楽々と遊べるほど軽い。だれでも気軽にプレイできる本格シミュレーションだ。

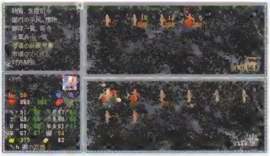
簡単マウス操作で国を導き発展させよう

この「ファーストクィーン ～ザ・ニューワールド～」(以下、FQN)は、徹底的に治世に介入したい王様には、思う存分やり込める環境を与える。逆に、細かい作業が苦手、あるいは楽して国を発展させたい王様は、完全自動でプレイすることも可能だ。このように、FQNは間口の広さと深いゲーム性を両立させた作品なのである。操作はすべてマウスで行い、チュートリアルに当たるシナリオ1をプレイすれば、すぐにこつを飲み込めるだろう。また、システム設定で「ヒント表示」をONにすれば、難易度の高いシナリオをプレイする際に現れる、新しい特徴や建物についての解説が表示される。初めてのプレイヤーを、しっかりとゲームに引き込むための努力が感じられる作りだ。

ゲームの最終目的は、世界制覇。FQNでは最大で四つの王国が争うこととなるが、プレイヤーはその中の一国の王となって、敵国を下して全世界を自分のものにすることを目指す。勝つための準備段階として、まずは国民を増やし、産業を発展させて、国の文明度を上げなければならない。

王様であるプレイヤーが、目を配らなければならないことは数多い。兵士と町人の指示や管理、建物の建築や農業活動など、例を挙げればきりがない。しかし、これらは放っておいても自動で事が進むようにできている。町人や兵士は「星座」によって設定された個々の思考ルーチンを持っており、命令しなくても自ら行動するのだ。

例えば兵士なら、訓練し自らを鍛えて、国境の警備を務め、敵が来れば応戦する。兵の数が少なくなってくると、町人を徴兵することすらやってのける。面倒なことは自動にして成り行きを見つめ、自分のやりたいところで手を出せば良い簡単治世だ。完全自動にして、せっせと働く国民の動きを眺めているだけでも結構楽しい。もちろん、細かく自分で操作したほうが楽しく、また思いどおりの国が作れることは言うまでもない。



装備品の売買は、自動では行われない。市場に良いアイテムを置きっ放しにしておくと、他国の者に買われてしまうので要注意だ



ある程度発展した街の風景。マウスクリックで視界の拡大、縮小、回転が可能だ。マップを自動作成するモードもある

華麗に勝利してこそ真の覇王 一国の主としての器が試される

時がたつにつれて、自国は繁栄する。当然、他国も力をつけているに違いない。こちらから攻め込まないまでも、血気盛んな王に率いられた国であれば、侵攻を開始してくるだろう。いずれにしても、戦いは避けられない。戦いこそが、シナリオのクライマックスを飾る存在なのだ。

いかに兵を無駄死にさせずに、敵を素早く倒すかが重要となってくるこのときばかりは、積極的に自分で操作をしたほうがいいだろう。各部隊の陣形を決め、進軍命令を下す。ピンチの際には部隊単位のみならず、個別にキャラクターを操り、ひん死の兵を逃がすことが必要なときもある。また、兵が思いのほか多く失われた場合、撤退を余儀なくされたり、産業に従事している国民を、やむなく強制徴兵しなければならなくなる。王自身の素早い決断が、絶対に必要とされるのだ。

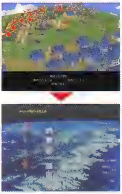


ゴチャキャラバトルの拡大写真。座り込んでへばっているキャラクターや、傷ついても決して引かない勇敢なキャラクターなど、戦い方も実にさまざまだ

戦いの規模が大きくなればなるほど、かかる時間も長くなる。FQNは、ゲームスピードを最大にしても、戦闘の進行にはかなり時間がかかるようだ。キャラクターの思考ルーチンに基づいた行動が、戦いをより長引かせるのである。お互いに危険になれば引き、優勢とあれば押すという攻防を繰り返す。一撃で倒れることはまず無い。侵攻部隊との小競り合い程度では敵国を倒せないし、一思いに「攻城」を選べば、それは実質上「最後の戦い」となる。この長い戦いを有利に導くために、ゴチャキャラをかき分けて1人1人のキャラクターを操作していく楽しさは、まさにFQNのだいご味と言えるだろう。

なお、このFQNはポリゴンで地形を描画し、大量のキャラクターが動き回るというのに、3Dアクセラレーターを必要としない。ノートパソコンやロースペック気味のマシンでも、処理落ちせず動作することに非常に感心した。ハイクオリティー、ハイスペック信仰の進むゲーム界だが、そればかりに固執しないゲーム作りを、大いに支持したい。

(菅原有香)



ステージクリア後には、国の発展から世界を制するまでの戦いの結果が示される。そして、スタッフロールよろしく戦士たちの名前とデータが流されるのだ

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★★

ゴチャキャラシステムとは？

ファーストクィーンシリーズ独自の、数と数とのぶつかり合い、大部隊の激突を目の当たりに体感できる仕組みが「ゴチャキャラシステム」だ。すべてのキャラクターに個別の思考ルーチンが与えられ、それに沿って進軍、攻撃などの行動が決定される。死ぬまで引かずに戦う者、危なくなったらすぐに逃げ出してしまう者など、自らの意志を持つかのように振る舞うキャラクターたちには、コミカルな中にもある種のリアリティーを感じるはずだ。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	株式会社呉ソフトウェア工房
販売元	株式会社アンバランス
問い合わせ先	株式会社アンバランス 03-5283-3625
価格	9,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上(MMX Pentium 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	640×480ドット以上、6万5536色表示可能、DirectX5以上に対応しているビデオカード(AGP対応、メモリー2MB以上のビデオカード推奨)
HD容量	130MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	Windows標準MIDI音源
対応API	DirectDraw
PC-98での動作	×
発売時期	1999年6月25日





コーナーキックからのボールをヘディングシュート。シュートが決まれば、さまざまなカメラアングルからリプレイされる



マンチェスターユナイテッドのフォワード、A. COLEのシュートが決まった!! 選手たちのうれしそうな動きに注目してもらいたい。「赤い悪魔」と称される、マンチェスターユナイテッドの鮮やかな赤いユニホームも再現されている

UEFAチャンピオンズリーグ シーズン1998/99

ヨーロッパ中のクラブチームでプレイできる本格派サッカーゲーム

日本代表のワールドカップフランス大会への出場、中田英寿や三浦知良の欧州クラブチームへの移籍などによって、日本におけるヨーロッパサッカーへの注目は高まるばかりだ。今回紹介する「UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON1998/99」は、ヨーロッパ中のトップクラブチームの最新データがそろったサッカーゲーム。サッカーファンには見逃せない1本だ。

細かいパスワークが要求されるリアルなゲーム性

「UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON1998/99」(以下、UCL)は、カップウィナーズカップ、UEFAカップと共にヨーロッパ3大カップの一つである、チャンピオンズリーグを題材にしたサッカーゲームだ。1999年のチャンピオンズリーグは5月26日に決勝戦が行われ、WOWOWや日本テレビでも中継されていたので、観戦した読者も多いのではないだろうか。

UCLには、このチャンピオンズリーグを予選から戦うUEFA CHAMPIONS LEAGUE 1998/99や、好きなチームを選んでフレンドリーマッチを行うEXHIBITION、チャンピオンズリーグの名勝負に参加するUEFA CHAMPIONS LEAGUE SCENARIOなど、五つのモードが用意されている。まずは、初心者用の練習モードであるPRACTICEで練習するといいだろう。

サッカーゲームというと、自陣からドリブルで相手ゴール前まで切り込んでいき、センタリングしてシュートをする、という大味な攻防が繰り返されるものがほとんどだった。しかし、UCLでは少々勝手が違い、ドリブルで切り込もうとすると簡単にボールを捕られてしまう。実際のサッカーのように、正確なパスワークが重視されているのだ。



左上に時間経過と各チームの得点、右上に選手の位置が表示されている。そのほかの余計なものは一切無く、ゲーム画面は至ってシンプル。赤くマーキングされている選手がプレイヤーの操作している選手だ

それは、ゲーム中に用いられる少々複雑な操作からも感じられる。自分の思いのままにパスを出せるようになるには、ボタンを押している時間でパスの長さを変える、パスボタンを素早く2回押して低い弾道のパスを出す、といった操作のポイントを覚える必要があるのだ。マラドーナのように相手ディフェンダーをごぼう抜きにはできないが、相手陣内でパスをつないでいき、見事にゴールを決めたときのそう快感はたまらない。

スタジアムの臨場感そのままの美しいグラフィックに注目

美しいグラフィックもUCLの特徴だ。Glide対応のグラフィック効果は、スタジアムの描画に見事に発揮されている。スタジアムはヨーロッパに実在するものをモデルにしており、非常にリアルだ。ヨーロッパで開催されているサッカーの試合をよく見る人ならば、思わずニヤリとさせられることだろう。



チームデータには最新版のほかに、過去にチャンピオンズリーグを優勝したチームのデータも存在する。ベッケンバウアー率いるバイエルンミュンヘンと、ファンバステンが中心となっていたACミランを戦わせるなど、世代を超えた夢の対決も可能だ

UCLはネットワーク非対応だが、1台のパソコン上で4人までの対戦プレイが可能だ。4人で対戦する場合には、Microsoft Side Winder Game Pad(そのほかのゲームパッドでは2人まで接続可能)が必要となる。キーボードとジョイパッドによる2人対戦プレイが現実的なところだろうか。

マルチプレイに対応していない点が残念だが、UCLはグラフィック、ゲーム性ともに非常に質の高いサッカーゲームだと言える。ヨーロッパのサッカー事情に詳しいサッカー通の人はもちろん、これまで発売されたサッカーゲームに満足できなかった人にもお勧めしたいタイトルだ。

(M-husky)

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	Silicon Dreams Studio社
販売元	アイドス・インタラクティブ株式会社
問い合わせ先	アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート 052-775-8380
価格	7,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 200MHz以上(PentiumⅡ 233MHz以上推奨)
メモリー	16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	DirectX6.1に対応した2MB以上のSVGAビデオカード(DirectX6.1に対応した4MB以上のSVGAビデオカード、もしくはGlideに対応した3Dアクセラレーター推奨)
HD容量	50MB(100MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	DirectX6.1に対応したサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	×
発売時期	1999年6月25日

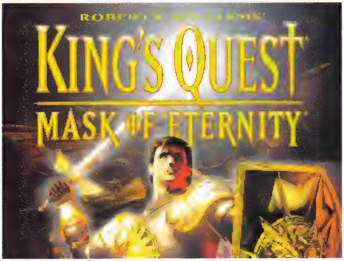
※ノートパソコンでの動作は保証しておりません。

E3で発表された新作サッカーゲーム

今月号でもレポートされている1999年のE3では、新作サッカーゲームのタイトルも発表された。マイクロソフトの「International Football 2000」と、エレクトロニック・アーツの「FIFA 2000」がそれだ。スクリーンショットを見る限り、双方のタイトルとも、グラフィック面でかなりの迫力を与えるゲームになることが予想される。また、International Football 2000では「ワンタッチコントロール」という覚えやすい操作システムが採用される。簡単な操作で奥深い動作が可能になれば、より多くのユーザーをゲームプレイへ導くことが可能になるだろう。



1999年秋に発売予定のInternational Football 2000。全部で九つのゲームモードがあり、World Cup-type、Euro Cup-typeなどの世界タイトルを争うモードも楽しむことができる



キングスクエスト：マスクオブエターニティー

完全日本語版

選ばれし勇者として ダベントリー王国を 暗黒ののろいから開放せよ

世界を救うために立ち上がった1人の勇者。出会ったさまざまな人たちから情報を集め、立ちはだかる強敵を倒しながらなぞを解き明かしていく……。「キングスクエスト：マスクオブエターニティー」は、そんなヒロイックファンタジーの世界をたっぷりと堪能できるタイトルだ。

このゲームはネットワーク非対応タイトルです

Information

開発元	：Sierra-Online社
発売元	：イマジニア株式会社
問い合わせ先	：イマジニア株式会社 ユーザーサポート 03-3343-8900
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上（PentiumⅡ 266MHz以上推奨）
メモリー	：32MB（64MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX5に対応するSVGAビデオカード（GlideまたはDirect3D対応3Dアクセラレーター推奨）
HD容量	：400MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：DirectX対応16ビットサウンドカード
対応API	：Direct3D、Glide
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：1999年夏

さまざまなアクションを駆使して仮面の破片を取り戻せ

「KING'S QUEST」シリーズというと日本ではあまり知られていないが、1984年に第1作が発売されて以来、この「キングス クエスト：マスク オブ エターニティー」（以下、MoE）で8作目になるほどの人気シリーズ。日本語版への移植は、「インカミング」などで定評があるイマジニアが行っている。

プレイして最初に驚いたことは、主人公コナーのアクションの多彩さだ。モンスターを攻撃するときに、武器によって動きが変わるのはもちろん、ジャンプする方向によって飛び方が変わるなど、実に芸が細かい。アクションが多彩というと「トゥームレイダー」シリーズのララ・クロフトを思い起こすが、彼女に勝るとも劣らないアクションを、コナーは見せてくれる。

また、MoEではコナーの向きに関わらず、マウスの右ボタンをクリックしながらマウスを動かすと、視点を自由に変えることができる。その上、そのまま移動することも可能なのだ。ほかのアクションゲームではあまり見られないこのシステムに、最初は少々戸惑うかもしれない。しかし、背後に気を配りながら前進したり、思わぬところにあるアイテムも簡単に見つけることができたりと、なかなか便利だ。ちなみに、3人称視点だけでなく、3Dシューティングでおなじみの1人称視点でもプレイすることも可能だ。

「アクションが多彩な分、操作が複雑なんじゃないのか？」と思う人もいるかもしれない。しかし、MoEではゲーム中に簡単な操作説明が出てくるので、その点も問題はない。今回評価に使用したバージョンは日本語アルファ版だったので、操作説明は英語のままだったが、製品版ではすべてのメッセージが日本語で表示される予定だ。


コナーが攻撃できるのは一方向のみである上に、攻撃を受けると大きなすきができてしまう。よって、モンスターに囲まれると、連続して攻撃を受けることになってしまい非常に危険だ。地形をよく考え、1対1の状況を作り出したい


ほとんどの人間が、悪ののろいによって石化されてしまったダベントリー王国。しかし、中にはこの魔法使いのように、かろうじて石化を免れた人間も存在する。彼は魔法の地図をコナーに授けてくれる

練りこまれた世界観にいつのまにか引き込まれる

混とんとした世界において、秩序の象徴である“永遠の仮面”が強力な悪の力によって粉砕されてしまい、ダベントリー王国は暗黒ののろいをかけられてしまった。あなたは仮面の破片に選ばれし勇者となり、残りの“永遠の仮面”の破片を集めて、世界に再び光を取り戻すのだ。失敗すれば、悪の存在を永遠のものとしてしまうだろう……。

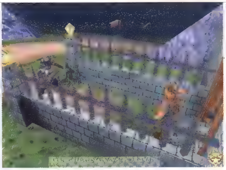
このようなストーリーで始まるMoEの世界設定は、至って硬派だ。登場するキャラクターも、騎士の亡霊やユニコーンなど、まさにファンタジーの王道を行くものばかり。最近のファンタジーRPGというと、コミカルなモンスターや異常なまでに露出度の高い女戦士など、思わずツッコミを入れたくなるキャラクターが多かっただけに、MoEの世界観には非常に好感が持てる。

ステージのあちこちには、なぞやトラップが豊富に仕掛けられている。冒険をしていく過程で情報やアイテムを集め、これらを解き明かして一歩前進したときの達成感は、かなり気持ちがいい。ファンタジーRPGの中では、戦闘がメインでなぞ解きの部分がおざなりなゲームも多い。だが、MoEではこういったアドベンチャーゲームの要素もさりげなく、しかも違和感なく融合されている。

このようにファンタジー世界を冒険している気分がじゅうぶんに楽しめるMoE。アクションRPGが好きな人や、ファンタジー世界にこだわりがある人はもちろん、コマンド総当りでなぞが解けてしまうアドベンチャーゲームに物足りなさを感じている人にも、お勧めしたい。　(M-husky)

グラフィック	★★★
サウンド	★★★
操作感	★★★★
総合評価	★★★


カーソルでオブジェクトをクリックすると、対象に合った行動をとる。画面下側中央の赤いゲージがコナーの体力、緑のゲージが経験値をそれぞれ表している。その左に表示されているのが、武器と防具のグラフィックと各レベル。右端のマップには、コナーの現在位置が示される


ゲームを進めていると、悪の刺客が仮面の破片を奪いにくることもある。こういったドラマティックな演出も、プレイヤーの気分を盛り上げるのに一役買っている

コナーの多種多様なアクション


上から順に、コナーがジャンプしているところ、クロスボウを構えているところ、箱を押しているところ、そして壁を登っているところだ。このほかにも、さまざまなアクションをコナーは見せてくれる



恐怖感と緊張感を極限まで引き出す歯ごたえのある3Dシューティング

エイリアンバーサス プレデター

人気SFホラー映画としてシリーズ化されている『エイリアン』。この世界観を下地にした舞台に、アーノルド・シュワルツェネッガー主演で話題となった映画『プレデター』の異星人を登場させた、なんともぜいたくなゲームが登場。アメリカで出版された同名のコミックが原作で、なんだか『マジンガーZ対デビルマン』のようなノリっぽいが、実は3Dシューティングマニアを唸らせるハードさを持つ、超娯楽大作なのだ。

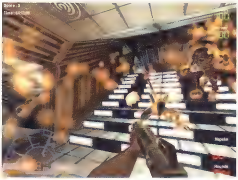
人類、エイリアン、プレデター 生き残るのは、どの種族なのか?

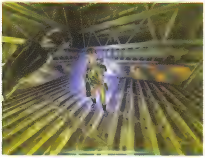
宇宙の辺境に設営されたコロニー“パンドラ”は、エイリアンの研究施設でもあった。ある時、コロニーを警備する海兵隊は、なぞの宇宙船を捕獲する。それがプレデターの宇宙船であったことから、悲劇が始まってしまう。

宇宙船を取り戻すべく、基地内に進入し、人間を狩るプレデター。セキュリティーシステムは完全に停止し、混乱に乗じてエイリアンたちが次々と脱走……。コロニーは地獄へと変ぼうする。

「ALIENS VERSUS PREDATOR」(以下、AvP)のストーリーを要約するとこんな感じだ。ゲーム自体は「QUAKE」タイプの3Dシューティングで、プレイヤーは、海兵隊(人類)、エイリアン、プレデターの中から1種族を選択する。シングルプレイでは、それぞれの種族に10以上ものレベル(シナリオ)が用意されているので、合計で30レベル以上を楽しむことができる。ただ、驚異的な難易度に耐えられれば、なのだが……。

AvPの特筆すべき点は、シングルプレイの緊張感であろう。これはつまり、難易度が非常に高いという意味でもある。このゲームを難しくしている要因はいろいろあるが、いちばん大きいのが任意にセーブができないことだろう


海兵隊は比較的見慣れたインターフェースでプレイできる。画面左下に見えるレーダーは、動体探知機だ。これがかなり使える。画面右上に体力、右下に武器の弾薬が表示される


いちばんよく分からないのが、このエイリアン。全体的に魚眼レンズっぽい画面だ。ターゲットを画面にとらえ続けると、きばを出す。これでかみつけば体力が回復する。画面下にある青いメーターが体力だ

(チャプターの切れ目では可能)。また、敵の出現数が無尽蔵で、さらに敵の配置や一部のアイテムの場所が、プレイするごとに微妙に変わってしまったりする。この手の3Dシューティングでは、少しずつセーブして、敵を倒しながら進んでいく、という共通の攻略法があった。一度倒した敵は復活しないし、アイテムの置かれた場所も一定だった。しかし、このゲームではそんな甘い考えや戦略が一切通用しない。プレイするたびに前回と微妙に異なるゲーム展開となり、それが薄暗いゲーム中の雰囲気と相まって、異様なほどの緊張感を演出しているのだ。

当初は、「いったい、だれがクリアできるんだ!」と、悪態をついてプレイする羽目になる(筆者がそうだった)。しかし、何度も遊び込むことで、たまたま先の展開まで進めたりすると、ここで死にたくない! という思いはいっそう強くなり、ますます張り詰めた気分になっていく。少し大げさだが、この難易度設定は3Dシューティングファンにとって究極なのでは? と思ってしまった。最初はセーブができないことでストレスがたまるかもしれないが、そこであきらめることなく、繰り返しプレイしてほしい。ある一線を越えた瞬間、まるで悟ったかのようにゲームが面白くなるのだ。

プレイ感覚が大きく違う3種族で マルチプレイを楽しめ!

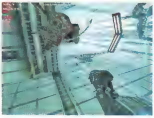
プレイ中、セーブができないことを除けば、基本システムは比較的オーソドックスな3Dシューティングである。QUAKEを遊んだことがある人なら、違和感なくプレイできるだろう。しかし、今までの3Dシューティングとは大きく異なるところがある。それは、操作感覚や弱点、武器の特性など、三つの種族の戦い方がまったく異なっているという点だ。各種族ごとに肝となる戦術や戦法があり、そのおかげで、一粒で三度おいしいゲームシステムとなっている。ちなみに、各種族の詳しい特徴については右のコラムを参照してほしい。

それぞれの特徴を生かして戦えば、相当面白い対戦になるはず。TCP/IP対応でインターネット対戦も行えて、デスマッチだけでなく、種族ごとに分かれたチームプレイや、共同プレイなどのゲームモードが用意されている。

操作面では、多少改善してほしい部分もあった。マウスの感度を最大に設定しても、振り向く速度がいまいち遅いのだ。前後左右上下、どこから敵が襲ってくるか分からないゲームなので、ここは改善してほしかった。また、各武器を細かくキーに割り振ることができないのも残念だ。瞬時に武器を切り替えられないことは、マルチプレイで非常に問題となるだろう。

これは個人的な意見だが、3Dシューティングでベストシングルプレイ賞をあげるなら、今のところ、「HALF-LIFE」と、このAvPだろう。 (三須隆弘)

グラフィック	★★★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★★


プレデターでプレイした画面。画面の左側にあるメーターが体力で、人間20人分くらいの量がある。画面右側のメーターはエネルギーだ。画面のエフェクトや効果音(プレデターの心臓音?)も映画そのままだ

どれを選ぶか? 各種族一口レビュー

とても同じゲームで選択できるキャラクターとは思えないほど、三つの種族は特徴が異なっている。ここではその一部を紹介しよう。

海兵隊



連射可能な強力な飛び道具を持ち、相手の動きを把握できる動体探知機を装備している。その代わり、暗い場所では暗視ゴーグルやフレアー(FLARES)を使わなければ周りがまったく見えず、しかも、体力が低く、よろいはエイリアンの血(酸)で簡単に溶けてしまう。

プレデター



海兵隊やエイリアンの10倍以上の体力を持ち、透明になれる上に、自己回復まで可能だ。武器は威力のあるものばかりだが、反面、どれも一撃必殺で連射できないため、波状攻撃や接近戦に弱い。

エイリアン



スピードが速く、接近戦では驚異的な破壊力を発揮する。重力を無視して、壁や天井を移動できるが、飛び道具がないため遠距離からの攻撃に弱い。





Information

開発元	Rebellion社
販売元	エレクトロニック・アーツ・スクウェア株式会社
問い合わせ先	エレクトロニック・アーツ・スクウェア カスタマーサポート 03-5436-6499
価格	7,800円
OS	Windows 95/98
CPU	MMX Pentium 200MHz以上
メモリー	32MB以上
ビデオ	Direct3D、またはGlideに対応したビデオカード
HD容量	150MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectXに対応した16ビット以上のサウンドカード
対応API	Direct3D、Glide
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	発売中

STAR TREK® THE NEXT GENERATION BIRTH OF THE FEDERATION™

スタートレック：バースオブザフェデレーション

スタートレックの壮大な世界観を再現した正統派SF戦略シミュレーション

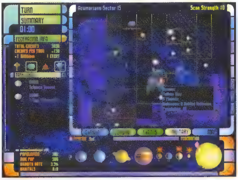
本家アメリカはもちろん、日本にも熱烈なファンの多い『スタートレック』。その世界観を忠実に再現した戦略シミュレーションが登場した。登場する個々のキャラクターではなく、世界全体にスポットを当てた内容で、原作ものとしてはもちろん、純粋なSFシミュレーションとしても評価できる仕上がりになっている。

技術革新と他星系への植民で自勢力の覇権を確立せよ

超有名SF作品『スタートレック』の1シリーズである『ザ・ネクストジェネレーション』の世界観を再現したゲームが、「STAR TREK：BIRTH OF THE FEDERATION」(以下、BoF)だ。ターン制を採用した戦略シミュレーションで、リアルタイム性は無い。プレイヤーは、惑星連邦、クリンゴン、ロミュラン、フィレンギ、カーデシアという、宇宙の主要な5勢力のうち一つの指導者となり、その支配勢力を広げていく。

ゲームは、マス目で区切られている宇宙マップ上に配置された、宇宙船や星系に指示を出すことで進行。しかし、プレイ開始時の段階では、宇宙船を移動させられる範囲は母星系の周囲に限られている上、その部分さえやみに包まれている。そこで、まずはScout(探査船)を使って宇宙空間を探索し、どこに何があるのかを把握。新たな星系が見つかったらColony Ship(植民船)を送り込んで、植民星系化していく。同時に、Transport(兵員輸送船)で前線基地を作ることで、宇宙船の移動可能範囲を拡大する。これを繰り返して、支配星系を増やしていくわけである。

もちろん、上記のような行動を実行するには、各種の宇宙船を建造することが必要になる。また、勢力拡大と並行して、民にきちんと食糧を供給したり、科学技術などのレベルを上げたりすることも考えなければならない。これらは星系コマンドで、各星系に命令を出すことで実行する。ここで「人口(労働力)を、食物生産、工業生産、エネルギー供給、技術発展のための研究といった各産業に、どう配分するか」「工場で、多彩な地上施設や宇宙船のうち、どれを生産するか」といったことを決定していくのだ。食料やエネルギーが足りなくなると多くの弊害が生じるが、工業力や技術発展をおろそかにしていては、他勢力に後れをとってしまう。限りある国力を、どう使っていくのか？　プレイヤーの手腕が問われるところだ。



メインゲーム画面。ここで、宇宙船への指示を出していく。そのコマンドの種類も豊富。なお、複数の船を組み合わせて部隊を作ることも可能となっている

Information

開発元	：Microprose社
販売元	：株式会社マイピック
問い合わせ先	：株式会社マイピック ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	：9,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上(Pentium 200MHz以上推奨)
メモリー	：16MB以上(32MB以上推奨)
ビデオ	：800×600ドット以上、メモリー2MB以上のビデオカード
HD容量	：160MB以上(180MB以上推奨)
CD-ROMドライブ	：4倍速以上(8倍速以上推奨)
サウンド	：DirectSound対応カード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：1999年7月2日



星系コマンドで、建造する物を選んでいるところ。同タイプの船や施設であっても、勢力によって呼び名が変わる辺りは、芸が細かい。技術レベルが上がると、より高性能な施設や船を造ることができるようになる

マルチプレイの設定は自在に変更可能 ユーザーフレンドリーな作りが魅力

さて、こうして自勢力を発展させていくと、いずれほかの勢力と接触してしまう。もちろん戦うこともできるのだが、本作では外交によって、ほかの勢力と友好関係を築くことも可能だ。他勢力すべてと事を構えていては、絶対に身が持たなくなるようなゲームバランスになっているため、外交の重要度は高い。交渉時には、態度、対応を多様に変えることができ、微妙な駆け引きを楽しむことが可能だ。



戦闘が発生すると、専用の画面に切り替わる。基本的には、自部隊の動きを、いくつか用意されている機動パターンから選ぶだけでOKだ。戦闘画面に切り替わらずに自動処理される、オート戦闘モードも用意されている

このように、BoFは「やるべきこと、考えるべきこと」が非常に多い作品だ。把握すべき情報量も多く、お手軽にプレイできる内容ではない。しかし、それが戦略性の高さ、シミュレーションとしての面白さにつながっているのは事実だろう。また、システム自体は煩雑ではないため、決してプレイしにくいことはない。

マルチプレイで同時にプレイできる人数は、主要勢力の数、つまり5人まで。マルチプレイ独自の機能などは用意されていないが、プレイ自体は実にスムーズに行うことができる。また、シングルプレイでもそうなのだが、プレイ前に設定できるオプションの豊富さは特筆もの。マップの広さや1ターンの制限時間、それに勝利条件をはじめ、実に多くの項目を任意に設定することが可能だ。プレイヤーの腕前やゲームに割ける時間に合わせた、きめ細かな設定ができる。このユーザーフレンドリーな作りは、高く評価したい。



外交交渉では、口調などを細かく変えることが可能。なお、主要5勢力のほかにも、数多くのマイナー勢力が登場する。彼らとの関係構築も重要なポイントになる

ムービーなども含めたグラフィックのクオリティーは、なかなかのもの。選択した勢力によって、宇宙船などのグラフィックはもちろん、通常のゲーム画面までもが大きく変化するなど、こだわりの要素もじゅうぶんだ。操作系に、やや整理されていないところがあるのが気になったが、前述のとおりシミュレーションとしての完成度も高く、総合的には、かなり評価できる内容だと思う。原作の熱狂的なファンである「トレッキー」を自負するユーザーには、大いにお勧めしておきたい。　　　　（本澤　徹）

グラフィック	★★★★
サウンド	★★★★
マルチプレイ	★★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★

続々リリースされるスタートレックタイトル

『スタートレック』を題材にしたパソコンゲームは、DOS時代から数多くリリースされている。以下が、今後アメリカで発売が予定されているタイトルリストだ。ちなみに、「STAR TREK：ARMADA」「STAR TREK：STARFLEET COMMAND」は3Dリアルタイム戦略シミュレーションである。BoFのターン制システムと比較してみると面白いかもしれない。

発売元	ゲームタイトル	発売予定時期
Interplay Productions社	STAR TREK：STARFLEET COMMAND	1999年 8月
	STAR TREK：NEW WORLDS	1999年 9月
	STAR TREK：KLINGON ACADEMY	1999年10月
アクティビジョン	STAR TREK：INSURRECTION	1999年11月
	STAR TREK：ARMADA	2000年 2月
	STAR TREK VOYAGER：ELITE FORCE	2000年 3月



「STAR TREK：KLINGON ACADEMY」では、30ものミッションがプレイできる予定。もちろんマルチプレイ対応だ



GTA:ロンドン

次の舞台はロンドンだ 車を奪い、銃を取れ！

ボスの命令のままに動き、はちゃめちゃなカーチェイスを大都会で繰り広げる「GTA」に続編が登場。やりたい放題できる痛快なゲームシステムはそのままで、新しい車種が30種類も使えるようになった。ミニクーパーやジャガー、2階建てバスを奪って、ロンドンの街を駆け抜けろ！

ボスの命令には絶対服従 失敗すれば監獄行きだ

アメリカのテレビニュースでは、逃走する犯人の車と追跡するパトカーのカーチェイスシーンがよく報道される。日本のテレビ番組でも時々紹介されているが、警官の活躍に感動するよりも、どちらかと言うと犯人に「頑張れ、逃げ切れ！」と応援したくなるのは僕だけだろうか？

「G.T.A. ポリス野郎をぶっちぎれ！」（以下、GTA）は、そんなカーチェイスでの犯人の気持ちがたっぷり味わえるアクションゲームだった。奪った車を乗り継ぎ、街を爆走しながらボスの命令をクリアしていく。善良なドライバーから車を奪って、無関係な通行人をひき倒すというインモラルな内容なので、お子様にはお勧めできない。しかし、派手に立ち回れば警官のしつこい追跡を受け、一瞬のミスで自分の命も危なくなるという緊張感は、背徳の魅力にあふれている。

今回発売される「GTA：ロンドン」は、GTAの追加ミッションパック。日本語版では、製品版のGTAが無くともプレイできるようになっている。

前作ではニューヨーク、サンフランシスコ、マイアミを元にした架空都市のマップだったが、本作の舞台はロンドンに移り、建物や車のデザインも変わった。道路は左側通行になって、日本のドライバーにもなじみやすくなっている。アメリカンな雰囲気だったBGMも今回はヨーロッパテイストのものに変わり、少し落ち着いたような印象を受ける。しかし、遊び方は前作と同じ。ひたすらボスの命令に従い、ライバル組織のキーマンを暗殺したり、ドラッグを運んだりといった犯罪を繰り広げるのだ。

目的遂行のためならば、信号無視や逆走は当たり前。邪魔な通行人はひいても構わない。ただし、民間人に被害が出ると、途端にお尋ね者になってパトカーに追跡される。悪行を重ねるほどポイントが稼げて、あこがれの(？)パトカー数台とのビッグチェイスは目前に迫るのだ。



逃亡が始まれば、巻き添えになる一般市民も増えてくる。罪を重ねるほど画面上の警官マークが増え、追い掛けてくるパトカーも増える。ビッグチェイスの始まりだ！

スナイパー同士の死闘に 興奮するデスマッチ

マルチプレイは、チンピラ同士の過酷な戦いだ。デスマッチバトルとキャノンボールバトルの2種類のモードがある。デスマッチバトルでは、相手を倒した回数や勝利ポイントを決めておき、先に勝利条件をクリアしたプレイヤーが勝ち。キャノンボールバトルは、チェックポイントを通過して、先にゴール地点に到達したプレイヤーが勝ちというもの。

対戦は4人まで可能だが、インターネットでの2人対戦では、処理速度が遅くなる。慣れてしまえば気にならないとはいえ残念だ。4人で遊ぶならLAN対戦が望ましいだろう。

お勧めは、生死をかけたデスマッチバトルだ。相手を倒すには、歩いている相手を車でひくか、相手よりも固い車を奪ってぶつけ合い、車ごと相手を破壊する。徒歩状態では、木箱に隠された武器で相手の車を破壊できる。マルチプレイではロケットランチャーの出現率が高くなるので、すぐに入手しておき、相手を待ち伏せするのが有効だ。

ライバルの位置は矢印で示される。当然、相手も自分を追いかけているはず。そこで、公園のさくの中や細い路地など、車が入れない場所で待ち伏せて、相手が近づいたらロケットランチャーで攻撃するといい。逆に、歩いている相手は武器を発射可能なので、うかつに近づかないほうがいいとも言える。

戦っているうちに、派手なアクションに頼るよりも、策略を練ったほうが相手を倒しやすいことに気が付く。指先の動かし方よりも、ヒットマンとしての知略が楽しめるゲームだ。（杉山淳一）

グラフィック	★★★
サウンド	★★
マルチプレイ	★★★
操作感	★★★
総合評価	★★★★



デスマッチバトルのスタート！　まずは、スピードの速い車で強力な火器を拾いに行く。木箱を壊して通過せよ



次にタンクローリーを奪い、路地の出口にセット。相手が路地にハマれば、勝ったも同然だ



ライバルの車が見えた瞬間に、ロケット発射！　爆風が相手の身体を包む。やつは、自分に何が起きたのか分からぬまま散っていった

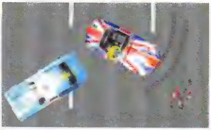


消防隊が後始末にやって来た。新たに車を奪い、次の獲物を探しに行かなくては

Information	
開発元	：テイクツーインタラクティブソフトウェア
発売元	：株式会社ズー
販売元	：M3エンタテインメント株式会社
問い合わせ先	：株式会社ズー ユーザーサポート 0268-38-1561
価格	：5,800円
OS	：Windows 95／98
CPU	：Pentium 120MHz以上
メモリー	：12MB以上
ビデオ	：640×480ドット、256色以上
HD容量	：65MB以上
CD-ROMドライブ	：4倍速以上
サウンド	：MPC互換サウンドカード
対応API	：DirectDraw
PC-98での動作	：×
発売時期	：1999年7月



車に乗り、矢印で示された目的地へ向かうという行動の繰り返し。ぶつかるたびに車は壊れていくので、速い車を奪って乗り継ぐのがベスト。画面の左上の窓に、無線で送られてきた情報が流される



警官に接触すれば留置場行きだから、木箱に隠された武器を拾って応戦するか、車のドアを開けられる前に警官もひいてしまおう



マルチプレイで自分のロケットランチャーと、相手の火炎放射器が交差した瞬間、お互いに炎に包まれた。自爆は相手の得点にならないので特攻もありだ



みんなでバス釣り！

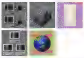
ライトユーザーも手軽にプレイできるバスフィッシングシミュレーション

ここ数年で、一つのジャンルとして定着した感のあるバスフィッシングゲーム。その中でも、この「みんなでバス釣り！」は、ネットワークプレイに対応し、ライト感覚を全面に押し出しているという点で、特徴ある作品だといえる。非常に"よく釣れる"ゲームバランスになっているので、初心者でも、大物を釣り上げる快感を味わうことができるだろう。

オーソドックスなゲームシステム 手間がかからず手軽に楽しめる

本作は、専用サーバーを通じてのネットワーク対戦を可能としたバスフィッシングゲームだ。自分のキャラクターを作成し、さまざまな釣り場でポイントを探して、大物バスを釣り上げるのが目的だ。同種のゲームの多くがリアル指向であるのに対し、本作はむしろエンターテインメント性やプレイアビリティを重視している。釣り具のセットアップは非常に簡単、難易度の低い釣り場も用意されており、道具選択などでよほど極端な間違いをしなければ、キャスト（ルアーを水中に投げ入れること）するたびに高確率でバスが食いついてくる。とにかく、"簡単に釣りが楽しめる"作りになっているのだ。初心者を含めた多くのプレイヤーにマルチプレイを楽しんでほしい、というスタンスで制作されており、低い等身でコミカルに描かれたキャラクターが、その方向性を象徴しているといえる。なお、筆者がプレイしたのはベータ版なので、バランスなどに関しては発売時点で変化している可能性もある。

ゲームは、ショップで釣り具を購入→釣り場を選択→キャストするポイントを選択→釣り、という流れを繰り返すことで進んでいく。キャスト後はリアルタイムで進行。ロッドとリールの操作で、うまくルアーを動かして魚を誘い、かかったらラインが切れないよう注意しつつリールを巻いて、釣り上げる。季節や天候などのコンディションに合わせたルアー選択と、適切なポイント選び、そしてキャスト後のルアー操作の3点が、大物を釣れるか否かの重要なポイント。本物の釣りと同様である。したがって、"本当の超大物"を釣るには、やはり一定の技量と知識が必要だろう。



Information

発売元	：株式会社サザンクリエイト
販売元	：株式会社メディアカイト
問い合わせ先	：株式会社メディアカイト 03-5449-2581
価格	：5,800円
OS	：Windows95／98
CPU	：MMX Pentium 200MHz以上（Celeron 300MHz以上推奨）
メモリー	：32MB以上（64MB以上推奨）
ビデオ	：DirectX6.1の3D機能に対応した4MB以上のビデオカード（8MB以上推奨）
HD容量	：60MB以上（動作時に200MB以上の空き容量が必要）
CD-ROMドライブ	：2倍速以上
サウンド	：DirectSound対応のPCIサウンドカード
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	：7月2日



釣りに使う道具は、かなりの種類が用意されている。最高級の道具を買えるだけのお金をためるには、大量のバスを釣り上げる必要がある



キャラクターの顔や服装は、用意されているグラフィックから選択することができる。ツールを使って、好みの顔をエディットすることも可能だ



マルチプレイでは、アイテムを交換したり、チャットで釣れるポイントの情報を教えてもらうことができる。時間や天候などは刻々と変化していくので、それに合わせた釣り方を選ぼう。フィールドにはアイテムが落ちていることもある

専用サーバーでトーナメントを開催 追加データのダウンロードもあり

シングルプレイには、ストーリーモードやトーナメントモードの類は用意されておらず、ライバルキャラなども登場しない。ただし、釣り具を買うときに使う所持金はバスを釣ることで増えていくので、たくさん釣り上げることには大きな意味がある。シングルプレイで練習しながら良い道具をそろえ、その上でマルチプレイに挑むというのが、本作の正しい遊び方といえそうだ。また、プレイヤーのランクが上がると入れるようになるマップなどもある。



ポイントを選ぶとキャスティング画面に切り替わる。投げ込む位置を決めたらキャストを選択。カーソルの動きに合わせてボタンを押すと、そこにルアーが投げられる。すべてマウスのみで操作可能

さて、マルチプレイはメーカーが用意するサーバーにユーザー登録することで、初めて参加可能となる。テストプレイ時にはサーバーの準備が整っていなかったが、基本的なゲームの進行はシングルプレイと同じになる。チャットやアイテム交換を通じて、同じ釣り場にいるほかのプレイヤーとコミュニケーションをとることが可能だ。さらに、賞品も用意されるトーナメント大会などが開催されるほか、新しい釣り場データをダウンロードできるサービスも実施される。

不満が残るのは釣りシーン、特に地形のグラフィックだ。昨今のコンシューマー系釣りゲームのグラフィックには「このスペックで、よくぞここまで」とうならされることが多い。そうした作品群にビジュアル面で水をあけられている感はあるが、開発が進むにつれグレードアップしているので、完成版では期待したい。

ランク分けやアイテムなど、RPG的な感覚のあふれているバスフィッシングゲーム。ぜひ、マルチプレイでコミュニケーションを楽しんでほしい。　（本澤　徹）

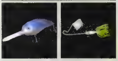
グラフィック	★★★
サウンド	★★★
マルチプレイ	★★★½
操作感	★★★
総合評価	★★★



キャスト後は視点が水中に移る。カーソルの位置でリールの巻き上げスピードを調整する。中央付近にあるのがラインテンションを示すバー。これが振り切れるとラインが切れてしまう

バス釣りに必要な道具

ルアー


非常に多くの種類が用意されている。コンディションに合わせた適切なルアー選択が、大物を呼び込む

ロッド


いわゆる釣り竿。スピニングロッドとベイトロッドの2種類に大別することができる

リール


リールにもスピニングとベイトの2種類がある。別種のロッドと組み合わせて使うことはできない

その他のアイテム


ラインは必須の道具。種類によって太さや強度が異なる。船を買えば、スポットの移動が楽になる

特別企画1 日本の代表的QUAKERが語る

テスト版から探るQUAKE IIIの可能性

3Dシューティングの本家本元、id Software社の最新作「QUAKE III ARENA」のテスト版「Q3TEST」がついにリリースされた。テスト版とは言うものの、グラフィック、武器、マップなどさまざまな点で進化を遂げていることが一目で分かる仕上がりだ。このテスト版を、日本を代表する4人のQUAKERがさまざまな角度から解説する。





…II で失いかけたダークな雰囲…かな曲線と細やかな造形物が加…より複雑になった

シングルプレイを排除したシリーズ最新作 QUAKE IIIのテスト版とは？

「QUAKE III ARENA」(以下、QUAKE III)とは、大ヒット作「QUAKE」を生んだid Software社の最新作でQUAKEシリーズの第3作目だ。

QUAKE IIIには、従来のようなシングルプレイは無い。これまでのシリーズは、ストーリーを楽しむシングルプレイとマルチプレイの二つのモードが用意されていた。しかし、マップやモンスターなど、シングルプレイを作るには多大な時間とコストがかかり、その分マルチプレイに費やせる時間が減ってしまう。それならばシングルプレイを削って、QUAKEシリーズのだいご味であるマルチプレイを充実させよう、という決断があったのだ。

今回リリースされた「Q3TEST」は、製品版完成に向けてのテスト版として公開されたものだ。ビデオカードの機種が少なく、動作テストのしやすいMac版が先に公開され、次にLinux版、最後にWin32版がリリースされた。現バージョンでは盛りこまれていない要素も多く、これだけでQUAKE IIIのすべてを判断することはできないだろう。

今後は1 on 1専用マップやチーム戦マップ、Botやランキングシステムなどが追加されたバージョンがリリースされる予定で、バージョンアップはすべてのプラットホームで同時に行われるという。さらに洗練された後にデモ版のリリース、そして待望の製品版の出荷となる。

id Software社ではQUAKEや「QUAKE II」の時もテスト版を公開してきたわけだが、テストの評価はしっかりと反映されて製品版で改善されてきたので、今回も同様に進化していくだろう。 (i pooh)

Q3TEST Ver.1.05での制限事項

- ●プレイヤーモデルが一つしかなく、選べるのは赤と青のSkinカラーのみ
- ●マップがQ3TEST1とQ3TEST2の二つしかない
- ●Grenade LauncherやBFG10Kなど一部の武器が使えない
- ●製品版で実装予定のモード(Botやランキングシステムなど)が使えない
- ●テスト版のため動作保証はなく、ユーザーの責任でプレイする必要がある
- ●動作する環境が制限されており、OpenGL対応カード必須。ソフトウェアレンダリングモードは無い



DOOMをOpenGLに対応させたGLDOOM DOOMは熱狂的なファンも多く、さまざまなプラットホームに移植されたほか、QUAKE IIでDOOMを再現させるモジュールもいくつか開発されている

シリーズ原点のQUAKE。すべてはここから始まった ダークな雰囲気と殺りくの世界が広がる



QUAKEシリーズの歩み 「III」にたどり着くまで

id Software社は1993年に「DOOM」で世界的なヒットを飛ばして3Dシューティングのパイオニア的存在となったゲームメーカーだ。

DOOMでは3Dエンジン製作の技術もさることながら、ネットワーク対戦が話題を呼び、日夜対戦に明け暮れるプレイヤーが絶えなかった。現在でも、内容はそのままで描画エンジンのみを改良した「ZDOOM」や「GLDOOM」などが遊ばれている。

そして1996年、3Dシューティングの代名詞となったQUAKEが出荷される。DOOMでは擬似3Dだった描画をQUAKEは完全に3D化し、よりリアルに進化させて同社の地位は不動のものとなったのである。それは、QUAKEの3Dエンジンがいくつものメーカーにライセンスされたことからも証明されている。

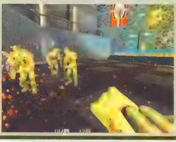
QUAKEは、それまで苦労していたネットワーク対戦時の設定が非常に楽にできるようになっていた。「世界中のだれとでも気軽に対戦ができる」という、今のネットワークゲームでは当たり前のことを世間一般に知らしめたタイトルでもある。

シングルプレイ用やマルチプレイ用のモジュールがゲームメーカーや一般ユーザーから大量に発表されるほどQUAKEは盛り上がった。エンジンがだれでも追加変更ができるような仕組みだったこととid Software社がソースコードを公開したというのも大きな要因だろう。

その後、1997年に大幅にグラフィックエンジンが改善されたQUAKE IIが出荷される。ここでもさまざまなモジュールが発表されるわけだが、同時期に3Dfx Interactive社のVoodooシリーズが台頭、グラフィック環境が大幅に良くなる。ネットワークゲームの認知度が上がったことも手伝いQUAKEシリーズの盛り上がりは続く。そして1999年、QUAKE IIIの登場となるわけだ。

(i pooh)

The Official glDoom Homepage
http://www.frag.com/doom/



大幅にグラフィックが強化されたQUAKE II リアル指向だったが、そのリアルさが少し不評でもあった

HIGH-ROLLERが熱く語る テスト版のマルチプレイフィール

前2作の経験を生かして、QUAKE Ⅲには武器の威力や持ち替え速度、アイテムの効果などさまざまな修正が加えられている。では、本当にシリーズ最高の操作感を実現できるのだろうか？　テスト版のプレイフィールをHIGH-ROLLERこと渋谷洋一氏がお伝えする。

初代QUAKEと同じにおいがするゲーム性重視の作り

QUAKERにとって待ちに待ったQUAKE Ⅲが、ようやくテスト版として楽しめるようになった。わがマシンのビデオカードをVoodoo3に差し替えて、早速対戦プレイ。

うぉおおおっ、この感じ、この感じ。懐かしいQUAKEの対戦をほうふつとさせるような、めくるめくスピード感。おれもそうだが、相手もまだマップに慣れてないのか、殺してはやられ、やられては殺しの息もつかせない戦いが、延々と続く……。初めてのテスト版プレイでそのまま楽しく時を忘れ、空腹や疲れを忘れ、6時間ぶっとおしでデスマッチを楽しんでしまった（ニヤリ）。さすがに途中、乾ききった目玉からコンタクトレンズがポロリと取れてしまい、二度ほど強制的に休憩をとることにはなったが。一度は白内障に病んだおれの目玉が悲鳴を上げはじめ、本日は終了。目が真っ赤に腫れて、ガンガン痛いにもかかわらず、笑っていられるこの充実感。

おれの望んでいたプレイフィールに、大幅に近づきつつあることを実感したからにほかならない。QUAKE Ⅱの空想みたいな世界観と、やる気をそがれる武器切り換え時のでかいラグ。「そりゃ、人間はRocket Launcherを瞬時に持ち替えることなんてできねえよ。でも、そんな重い武器を担いで走り回ることもできねえだろ」といったような、論議を醸し出す中途半端なリアリティー追求。John Carmackはもう、フェラーリ乗り回すことだけにしか頭脳を使っていないのではないか、と疑ってしまうほど、どうなるかと一時は思っていた。

だが、今回はQUAKE世界チャンピオンのThreshがテストプレイヤーとして参加協力している。彼のアドバイスはうまく生かされているようで、テスト版をプレイしてみても、真剣にゲームを楽しめる予感がマジでする。こりゃあ、やばいぜ。おれにとってやばいってのは、最上級のほめ言葉。後先なんて考えていられない。やるしかないぜ！



マルチプレイに集中して開発されただけあって、テスト版からでもQUAKE Ⅱからの進化を感じ取ることができる

Rocket Launcherの威力減がグッドバランスを導き出した

細かいことをいうと、Rocket Launcherの連射速度と弾の移動速度がやや遅く、爆風を含む攻撃範囲もやや狭い。一言でいえば、控えめになってあまり使えなくなっているということだが、それがRocket Launcherを持ったプレイヤーに絶対的な主導権を与えないことにつながっているようだ。8人以上の多人数でプレイすると、トップからビリまでそれぞれ数Frag差できれいなピラミッドを形成することが多い。初心者から上級者までGood Gameといえる対戦が多く、ある意味バランスのとれたものとなっている。

武器の出現間隔が短いのと、Rocket LauncherだけでなくPlasma Gunなど準主力武器のバランス改善、高低差の優劣をやや解消したマップ構成。クリエイターが本当に何かを探ろうとしている姿勢が、対戦していて伝わってくるではないか。期待度120%で待て！　早くGrenade Launcherも撃ちてぇええええっ。

（渋谷洋一）

Q3TESTのプレイフィール

項目	採点	コメント
武器（連射速度や出現の周期、持ち替えのスピード）	★★★	個人的には武器持ち替えの時のラグなどいらないと思っている
ネットワーク（接続の快適さ）	★★★★	2けたPINGと3けたPINGの差が以前よりもだいぶ解消されている
アクション（走る速度やジャンプの高さ、ロケジャン、空中制御）	★★★★	これからは滑らかな操作とスクロールを実現するUSBマウスが必携か？
ゲームバランス	★★★	Q3TEST1、ボーナス面ライクなQ3TEST2の2マップだけではまだまだ未知数
総合評価	★★★½	テスト段階でこの評価なら、期待度大

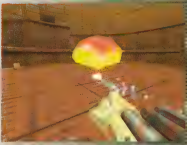
※5段階評価で採点。快適なほど星が多い

お勧めのテスト版サーバー一覧

早くからWin32版のサーバープログラムが公開されていたこともあり、テスト版リリース後は雨後のたけのこのようにサーバーが乱立している。公式サイトを見ると、6月4日現在、699ものサーバーが設置されている。これらのほとんどは海外にあり、快適にプレイできるものは少ない。ここでは、日本から快適な速度で接続できる主なサーバーをピックアップして紹介しよう。　（tkl）

日本から快適に接続できるサーバー一覧

IPアドレス	サーバー名
133.38.151.132:27960	Jihad JPN [Q3AT]
202.237.14.100:27960	INTERFACE[Q3-GX?]
133.45.224.19:27960	The EDGE of Japan
210.225.79.27:27960	DWANGO Team DeathMatch
210.155.110.14:27960	SRS-GAMES Q3Atest
150.7.49.37:27960	Ruined
150.52.77.153:27960	朝Q友の会1on1鯖 仮営業中
166.70.135.166:27960	XMission_Q3TeSt
165.21.8.13:27960	SingNet Q3Test Port1
165.21.8.13:27961	SingNet Q3Test Port2
216.65.31.130:27960	-Kannibas.com-Q3A #1
216.65.31.130:27961	-Kannibas.com-Q3A #2





一撃必殺の威力を持ち、爆風も広範囲に及ぶQUAKE ⅡのRocket Launcher。Q3TESTでも主力武器であることに変わりはないが、効果はやや控えめになった。このことが「いい勝負」を作り出す原因となっている



武器持ち替えにかかる時間はQUAKE Ⅱの半分に。イライラも少なく、よりスピーディーな展開が楽しめるようになった

グラフィック・マップ・武器 ゲームの出来を左右する3大要素徹底検証

テスト版を見ると、従来の良さを引継ぎつつも、QUAKE Ⅱとはまったく違うゲームと呼べるほどに仕上がっていることが分かる。グラフィック、マップなどがそれぞれどのような進化を遂げているのかを、さまざまな角度から検証してみる。



これまでのシリーズに比べて、モデルの可動部分が非常に多くなっている。対戦時は「人と戦っている」とより強く感じられるだろう

進化したエンジンは新たなデファクトスタンダードになり得る

テスト版で使われているグラフィックエンジンはQUAKE、QUAKE Ⅱと同じくid Software社のオリジナルだ。常にフラッグシップとなるゲームを作り続けてきた同社だが、今回のテスト版にもさらなる進化が認められる。グラフィックが段違いに美しくなっているのは見てのとおりだが、プレイヤーモデルの動きもよりリアルになっている。掲載した写真を見てほしい。左右の向きを変えるとき、まず頭が横を向き、次いで上半身、最後に下半身の順で動く。これは、これまでの3Dシューティングには無かった新しい表現といえる。

グラフィックオプションが分かればより快適なデスマッチを楽しめる

細かくグラフィックオプションが用意されていることもQUAKEシリーズの特徴だ。光源処理のオフなど、描画を一部省略することでより快適なスピードを得ることができるのだ。テスト版ではインターフェースに改良が図られている。これまですべてコマンド入力が必要だったのを、主要オプションだけメニューで選択できるようになった。

設定についての詳細を表にしたので参考にしてほしい。「System Configuration」→「Preferences」と選択していくと設定画面だ。すべてenabledにした場合とdisabledにした場合とでは、フレームレートにかなりの差が出る。 (baron)

メニューで選択できるグラフィックオプション

marks on walls	壁や床に弾痕がつくかどうかの設定だ。もちろん弾痕がついた方がリアルだが、スピードは落ちる
dynamic lights	光源があった場合の光自体のオン／オフだ。特にQuad Damageを取った場合に顕著だが、武器を発射した時のエフェクトにも現れる
light flares	これも光源に関するものだが、照明などで光源の周りがぼんやりとなるのがenabledにした場合だ
identify target	ほかのプレイヤー名の表示／非表示。今作から追加された機能で、特に気にならなければオフにしたままで良いだろう
sky	空の描画設定。1枚絵の空だったQUAKE Ⅱとは一転して、流れるような空が採用された。high speedにすると何も表示されずに素っ気ない画面となる。空が見える場面では相当のフレームレートの向上が見られる
sync every frame	vsyncのオン／オフ。disabledにすると、高速化が図れる

high quality



high speed

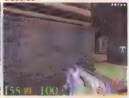


「sky」をhigh speedに設定すると、空には何も表示されず、味気ない画面となる。しかし、フレーム数を大幅に向上させることができる

enabled



disabled



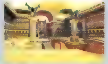
「dynamic lights」で特に影響があるのは、Quad Damageを取った時の視界だ。disabledではやや迫力に欠けてしまう

マップクリエイターの視点で見た同梱マップレビュー

テスト版に同梱されている二つのマップは、特に目新しさを感じさせる構造ではない。とはいえ、対戦マップとしてはいかにもQUAKEシリーズらしい戦いやすいデザインだ。また、細部を見るとこれまでにない滑らかな曲線やオブジェクトが使われているので、製品版では「すごい！」と思えるマップを付属してくれることに期待する。 (i pooh)

Q3TEST1 ルート巡回が効果的

オーソドックスな室内対戦型マップである。といっても、QUAKEのように暗くて戦いにくい場所はない。主戦場となるのはRocket Launcherのある2ヵ所だろうか。両方とも高所に配置されているため、取ったとたんに優位に立てるだろう。



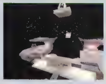
また、Quad Damageのある場所は開けた部屋になっていう。その下は溶岩があり、Armorと25 Health、Rockets、Cellsがある。Quad Damageがなかったら下りて防御の強化と補給をしておこう。このマップは巡回ルートさえ作れば、すぐに戦闘態勢を整えられるだろう。



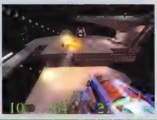
従来のシリーズに比べて室内でも明るいため、非常に戦いやすくなっている

Q3TEST2 ジャンプポイントをうまく使いこなせ

異次元における対戦マップである。感覚的には「QUAKE:MISSION PACK 1」に構成が似ているが、こちらはジャンプポイントが多数存在し、また全体が見渡しやすい構造になっている。いかにジャンプ中に狙いを定めて攻撃ができるかが、Fragを稼ぐポイントになる。実際、ジャンプを頻繁にしながら攻撃した方がトップを取りやすく感じられた。



離れた島にはRailgunが配置されている。そこから遠くを狙って攻撃しても意外と当たったりするので、狙撃してみるのも面白い。



宇宙空間に浮かぶボーナス面のようなQ3TEST2ます。マップの境界線を覚えて落ちないようになろう

早見星取り表付き武器6種の傾向と対策

テスト版に登場する武器は全部で6種。おなじみの武器も多いだけに、前作と比べてどれだけ変わったのかは気になるところだ。そこで、使用感や威力などをレビューする。なお、製品版でBFG10Kや、Grenade Launcherなどさらに武器が追加される予定だ。

（i pooh）

Gauntlet

唯一の接近戦用武器。QUAKEのおのに比べて攻撃したときの感触がもの足りない感じがする。威力はそこそこあるのだが、直接攻撃のためリーチもないので使い勝手が非常に悪い感がぬぐえない。弾切れになった時ぐらいしか出番がないだろう。攻撃している間は光るので、暗い場所で使うと明かり代わりになる。その分狙いやすくもなるので注意したい。与えるダメージは50。



威力	★★
連射速度	★
使いやすさ	★

Machinegun

デフォルトで装備している武器。威力はそれほどあるわけではないが、連射で当たると気持ちがいい。威力の低さから、Machinegunのみで相手をしとめるのは大変である。しかし、着弾が速い上に連射が効くことから、遠くにいる相手にも当てやすい。追いかけながら攻撃するときなどに有効だろう。威力は8。



威力	★
連射速度	★★★
使いやすさ	★★

Shotgun

近距離で使うと相当な威力を示す。着弾は瞬時だが、遠くに離れるほどに弾が分散して威力も半減してしまう。そのため、近距離の相手に使うことになるだろう。また、次の弾を撃つまでのモーションが長く、連射が効かない。接近戦といえども、使うのが難しいかもしれない。狭い空間での使用が効果的だろう。威力は直撃で100。



威力	★★
連射速度	★
使いやすさ	★

Rocket Launcher

着弾が遅く、連射もできないが、爆風の威力での攻撃が有効に使える。そのため多少狙いを外しても相手にダメージを与えることが可能だ。慣れてきて直撃ができるようになると、致命的なダメージを与えることができるので、主力武器として使うことが多くなるだろう。もちろん、ロケジャンも可能だ。威力は直撃で120。



威力	★★★
連射速度	★★
使いやすさ	★★

Railgun

QUAKE IIよりも連射速度が速くなったが、威力が多少下がっているようだ。しかし、依然として貫通力が高く、狙いさえ合えば相手はひとたまりもないだろう。正確な射撃ができるプレイヤーにとってはRocket Launcherよりも有効な武器と言えるかもしれない。ベテラン向けの武器である。威力は100。



威力	★★★
連射速度	★
使いやすさ	★

Plasma Gun

光弾を連続で撃ち出す武器。弾の速度も速い。しかし、瞬時ではないので、一定の距離があるとよけることもできる。弾のサイズが大きく、連射も速いため色々な場面で有効に機能し、かなり使いやすい武器といえる。連射が速いぶん、弾切れに注意したい。威力は20。



威力	★★
連射速度	★★★
使いやすさ	★★★

テスト版で使える コンソールコマンド一覧

QUAKEシリーズでおなじみのコンソールコマンドはテスト版でも健在だ。すでにかなりの数のコマンドが公開されているが、その中からお勧めのコマンドとその効果を紹介しよう。数字とあるときは好きな数値を入れ、1／0の場合は1ならオン、0でオフを示す。

ちなみに、日本語キーボードでは、半角／全角キーでコンソール開いても正しく入力ができない。Q3config.cfgファイルをテキストで開いて、

```
bind キー名 "toggleconsole"
```

で、別のキーに割り当てる必要がある。

（tkl）



QUAKE IIでは[illegible]ニールを導入する必要があった3人称視点。[illegible]の人気が高かったため、今回から実装されたようだ

主なコマンド一覧

[illegible]	[illegible]	[illegible]
ネットワーク関係	rate "数字"	クライアントが受け取る情報量の設定。ISDNは5000以下、モデムは2500以下がよい。デフォルトは5000
	cl_maxpackets "数字"	パケットサイズの設定。デフォルトは30で、よほどのことが無い限り変更する必要は無いが、接続が悪い人は値を20ぐらいにしてみるといい
Rail Gunのグラフィック設定	r_railSegmentLength "数字"	波紋の間隔。個人的にデフォルト値の64より増やした方が見やすいように思う
	r_railCoreWidth "数字"	中心の波の太さ。2か3が良い。デフォルトは16
	r_railWidth "数字"	波紋の太さ。デフォルトは128。あまり大きいと画面のじゃまになる
	cg_railTrailTime "数字"	軌跡が残っている時間。長すぎるとじゃまだが、あまり短いと、敵がどこから撃ってきたのか分からなくなる
3人称視点モード	cg_thirdperson 1/0	3人称視点に切り替わる
	cg_thirdpersonangle "数値"	カメラの角度。0で真後ろ、180で正面
	cg_thirdpersonrange "数値"	カメラの距離。デフォルトは40
ズーム時の視界	zoomfov "数値"	拡大率の指定。デフォルトは22.5
HUD関係	cg_drawammowarning 1/0	弾薬が少なくなったとき警告を表示
	cg_drawcrosshair 1/0	照準のオン／オフ
	crosshairhealth 1/0	体力の残量によって照準の色を変える
	cg_drawkiller 1/0	倒した／倒されたときに相手の名前を表示
	cg_centertime "数値"	中央に出る名前などの表示時間。デフォルトは3
	cg_lagometer 1/0	接続状態をメーターで表示。0だとFrag数を表示
	cg_drawfps 1/0	FPSを右上に表示
	cg_drawtimer 1/0	ゲーム開始から経過した時間を表示
	cg_gun 1/0	持っている武器の表示
	scr_conspeed "数字"	コンソールのスクロールスピード。デフォルトは3
	con_notifytime "数字"	チャットなど、左上に出るメッセージの表示時間。デフォルトは3
画面の揺れ	cg_bobpitch "数字"	前後移動時の画面の揺れの大きさ。デフォルトは0.002
	cg_bobroll "数字"	左右移動時の画面の揺れの大きさ。デフォルトは0.002

WRC ーその素顔と魅力ー

サーキットレースの最高峰がF1なら、公道レースの最高峰はWRC(World Rally Championship)である。国際自動車連盟(FIA)が主催するWRCは、世界14カ所を転戦し、特徴あるそれぞれの自然環境で人と車の限界に挑戦するレースだ。その厳しさと激しさは、世界最高峰という冠にふさわしい。

砂漠を爆走し民家をかすめる紳士的かつ暴力的なラリーの魔力

文・杉山淳一

世界を舞台に活躍する日本車勢

WRCが最初に開催されたのは1973年。初年度の優勝はトヨタ セリカ1600GT。トヨタのワークスチームは20年以上もセリカで戦い、往年の宿敵であるランチアやプジョーを駆逐して、全盛時代を築き上げた。そんな中、トヨタは1995年にセリカGT4のレギュレーション違反で、総合優勝を取り消されてしまう。しかし、1年間のブランクを経て、伝統のセリカから軽量ハイパワードのカローラへと車種を変更し、相変わらず強さを見せつけている。

トヨタの1年間のブランクは、多くのメーカーに優勝のチャンスを与えた。パリ・ダカールラリーで力を付けた三菱や、小型4輪駆動ファミリーカーという新カテゴリーを提案するスバルの台頭である。以来、ランキングの上位に顔を出すメーカーは、三菱、スバル、トヨタであり、これを追撃するメーカーがフォード、セアトとなっている。

WRCの参加車輌の数は多く、1999年には113台もの車がエントリーしている。実は、WRCはプライベーターと呼ばれるアマチュアチームとプロのワークスチームが、同じコースで戦うレースなのだ。沿道での観戦は無料で、レースへの参加の敷居も低い。これが、WRCが興行的に地味でありながらも、草の根的な人気を持つ理由だ。ファミリーカーとして有名な日産 マイクラ(マーチ)で参加するチームもあり、プライベーターに注目するのも面白い。

かつてワークスチームとして名をはせたランチアは、市販車を改造して参加するほかのチームと違い、初めからラリー仕様のクルマを作って販売しているユニークなメーカーだ。プライベーターにランチア デルタの人気が高いのは、改造費が安く済むため。近年、インプレッサやランサーも同様の戦略を取り始め、上位に顔を出すようになった。



トヨタ カローラWRC



スバル インプレッサ WRC 99



三菱 ランサーエボリューション5

公道レースの仕組み

WRCは、SS(Special Stage)と呼ばれるラリー用に整えられた公道を走る。一般車輌を排除して、純粋にタイムを競うのだ。各車両が同時に走り出すことはなく、時間差を置いて順番にスタートしていく。ドライバー自身と、コースとの戦いと言われる理由がこれだ。

前走車との差が縮まれば、当然追い越しのシーンもある。この場合、実力の差があるので前走車が譲るべきなのだが、意地の張り合いになることも少なくない。マキネンとオリオール、カンクネンとマクレーなど、ドライバー同士のライバル関係が分かると、WRC観戦はもっと面白くなる。ゲームでのクルマ選びにもこだわりが出てくるだろう。

WRCの中でも、サファリラリーだけはSSではなく、CS(Competitive Section)でタイムを競う。CSはコースが閉鎖されておらず、一般車輌も一緒に走っている。"サファリラリーはオープンロード"という伝統があるために設けられた特例だ。観戦者は自家用車で同じ道を走れば、レースカーが自分のクルマを抜いていく様子を至近距離で見ることができる。しかし、レースが渋滞に巻き込まれるようではつまらないし、ドライバーにとっては対向車の存在も恐ろしい。かの地でも近代化が進んでおり、考え直す時期に来ているのではないだろうか。

1999年シーズンの見どころはココ

今シーズンは本稿執筆時点でアルゼンチンが終わったばかり。ドライバーズポイントはマキネン、オリオールが同ポイントで1位、次にマクレーとサインツが同ポイントで並ぶという接戦となっている。チーム別では、トヨタカローラがトップを快走中で、三菱がこれを追う展開だ。しかし、アルゼンチンではスバルが1年ぶりに優勝し、3位のフォードを抜いて三菱に食い下がっている。

マクレーが逆転するチャンスはあるのか、トヨタ常勝の立役者だったカンクネンはスバルを優勝へ導けるのか。今後も波乱がありそうだ。レースの模様は衛星放送CSで観戦できるほか、NHK総合の朝のニュース「おはよう日本」でもレポートされている。

ゲームで遊ぶWRC

RALLY MASTERS

Digital Illusions社が開発する「RALLY MASTERS」。22台の車両と23人のラリードライバーをフィーチャーし、51のコースが用意される。ライバル車のAI機能にも注目。1999年10月発売予定。

RALLY MASTERS



Colin Mcrae RALLY

ラリーゲームとしてはすでに定評のあるタイトル。Codemaster社のリアルなドライブモデルがプレイヤーに好評だ。スバル インプレッサをはじめ、7台の車が選択できる。

Colin Mcrae RALLY



セガラリー 2

ついに登場したラリーのビッグタイトル。最新の技術を駆使した最高のパフォーマンスが売り文句だ。カローラ、セリカ、インプレッサ、ランサーなどの日本車はもちろん、ランチア ストラトスなどの往年の名車でも遊べる。



特集1

マルチプレイが熱い パソコンゲーム 高密度攻略

PentiumIIIに対応した最高のグラフィックと軽快なネットワークプレイを実現した傑作レーシングゲーム『セガラリー2』。この大作を存分に楽しむことができる貴重な攻略情報を掲載。今号はその他にも、壮大なBattleTechの世界が体験できる本格派ロボットアクションの『MECHWARRIOR 3』、シカゴの街中を爆走する話題のレーシングゲーム「Midtown Madness」が登場している。







充実した車種と優れたグラフィックを誇るラリーゲームの最終型がついに完成

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP ™

セガ・エンタープライゼスが本腰を入れて放つ最新作「セガラリー2」。アーケード版、Dreamcast版、そしてパソコン版へと移植される間にハイエンドマシンにも最適化され、今までのプラットフォームにはない最高の出来で完成した。

低スペックマシンでも快適な動作は保証済み

パソコン版「セガラリー2」は、アーケード版、Dreamcast(以下、DC)版には見られなかった要素がいくつかある。PentiumⅢで新しくサポートされる「ストリーミングSIMD拡張命令」にネイティブで対応し、ゲームのパフォーマンスが向上。解像度は800×600ドットをサポートし、時間経過と共に空の背景のグラフィックも変化するなど、新しい機能が追加されている。

そうなると、多くの読者の方は「それだけグラフィックに傾倒して、低スペックのパソコンでまともに動作するのか?」といった点が非常に気になるところではないだろうか。

しかし、心配は要らない。PentiumⅡ 266MHz+Voodoo Graphicsチップ搭載の3Dアクセラレーターというスペックでも、じゅうぶん過ぎるフレームレート(計測はできないが、体感で30fpsは軽く超えていた)を確保することができたのだ。筆者のCeleron 226MHz(448MHz駆動)+Voodoo2チップ搭載の3Dアクセラレーターというスペックでも、800×600ドットの表示で快適なゲームプレイができた。3Dアクセラレーターの設定を誤り、Millenium G200上で動作していた時も、Voodoo2チップが効いていないことにしばらく気付かなかったほどであった、ということも付け加えておきたい。







各プラットフォームによるセガラリー2の画面を比較してみた ガラス越しに見える車内の様子に着目してほしい いちばん丁寧に描き込まれているのはパソコン版であることが分かるだろう また、パソコン版とDC版では、後輪のホイールのグラフィックに明らかな違いが見える

注目のオリジナルポイント1

1999年度カラーの新車種が登場

さて、ゲームシステムについて見ていこう。ゲームで選択できるのは18車種。新たに1999年度カラーの三つの新車種が加わっている点は、DC版と異なる。ちなみに、アーケード版では現役ラリーカーがメインで、LANCIA STRATOS HF、LANCIA DELTA HFといった旧型車が肩身の狭い思いをしていたが、DC版、パソコン版では現役車よりも数が多くなっている。具体的には、FIAT 131 ABARTH、LANCIA 037 RALLY、PEUGEOT 205 TURBO16といったラリー史に歴史を刻みこんだ数々の名車が登場する。これに現役車も追加され、総勢18車種という過去のラリーゲームに例を見ない充実度となっている。それぞれの車種において、駆動方式による挙動の違い、搭載エンジンによるパワーバンドの違い、バックファイアの出方、室内のロールケージ(ボディ剛性を高めたり、転倒した時の安全のため、室内に張り巡らされた金属製のパイプ)の形状までもきっちりと再現しているあたり、作り手のこだわりすら感じさせる仕上がりだ。



1999年度カラーで登場したSUBARU IMPREZA WRC 以前のモデルからさらにボディーが軽量化されている

Information

開発元	株式会社セガ・エンタープライゼス
販売元	株式会社セガ・エンタープライゼス
問い合わせ先	セガ・PCユーザーサポートセンター 047-380-6441
価格	7,800円
OS	Windows 95/98
CPU	Pentium200MHz以上(PentiumⅡ 300MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	Direct3D対応のビデオカード(VRAM 4MB以上)が必須
HD容量	90MB以上
CD-ROMドライブ	4倍速以上
サウンド	DirectSound対応のサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	PC-9821、NXシリーズで可
発売時期	6月25日

SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

注目のオリジナルポイント2

DC版にはないエクストラコースが追加

コースは、DC版にあるDesert(砂漠)、Mountain(峠道)、Snowy(雪道)、Muddy(泥路)、Isle(島)、Riviera(市街地サーキット)の6種類のほかに、エクストラコースのSUPER S.S.(Super Special Stage)が追加された。選択できるコースは合計で17となっている。

ほとんどが未舗装というMuddyは、4WD車のトラクションの良さを抜群に発揮させることができるコース。逆に、ほとんどが舗装路というIsleは、FF車(Front engine、Front drive)やMR車(Mid engine、Rear drive)のグリップ走行に適したコースである(p.073〜077で、各コースの攻略ポイントを紹介しているので、参考にしてほしい)。

ラリーゲームにしては、それぞれのコースが非常に短く、また周回コースというところが本物のラリーとは異なる。本来、次にどんなコーナーがくるか分からない長く険しい道を、ナビゲーターの案内だけを頼りに爆走するというのがラリーという競技である。コースを覚えて走れるというのは、実際のラリーと異なるが、よりゲーム性を重視した結果であろう。

ドライブモデルはシリーズ2作目ということもあり、熟成された出来だ。グリップ走行中に、アウト側の草むらに後輪が乗った瞬間にフロントが巻き込まれたり、ターマック(舗装路)からグラベル(未舗装)に入った途端、いきなり車体が不安定になったりといった、ラリーならではの挙動が上手く再現されている。確かに「シミュレーションというよりはゲームならではの挙動」と言えなくもないが、「プレイしていて面白いドライブモデル」であることは確かだ。



エクストラコースにあたるSuper Special Stageを走行している様子。地形は複雑で、見通しも悪く、高いテクニックが要求される

注目のオリジナルポイント3

細部まで描画されたグラフィックと快適なマルチプレイ

気になるグラフィックだが、PentiumⅢへの最適化というポイントを抜きにしても、筆者のCeleronマシンできれいに描画され、細かいところまで再現していることが確認できた。街灯、街路樹はウインドウに映り込み、テールを流した際に出る煙、グラベル走行で出る砂煙が半透明ポリゴン化されているというところまで描画されていた。

また、グラベルでは車高を上げて悪路用のホイールと偏平率の低いタイヤを履き、ターマックではペタペタに車高を落として、ターマック用のホイールと偏平率の高いタイヤを履くといったところまで再現されている。車に興味のない方は気付かない、何気ない演出だが、あらゆるステージをそれに合わせたスタイルで爆走するという、ラリーならではのカッコ良さが演出できると言える。

最後になったが、気になるマルチプレイについて触れておく。このゲームのマルチプレイは軽い。テレホーダイタイムにインターネットを経由したTCP/IP接続において、ISDN接続が3人とモデム接続が1人でプレイを行ったが、じゅうぶんすぎるパフォーマンスでゲームを行うことができた。接近表示を見ながらインを閉める、それを見てアウトから攻める……といった駆け引きができるほどのラグやワープはなかった。これほどまでに通信対戦の軽いレースゲームは、過去数えるほどしかなかったということを付記しておく。

マルチプレイも軽く、シングルプレイではタイム削りに熱くなるセガラリー2。夏の夜に向けて、インターネットのラリーに参戦してみるのもいいだろう。



バックファイアを放ちながらコーナーへと進入するLANCER EVOLUTION V 4種類ある隠し車種の中の一つである



COROLLA WRCのターマック仕様。路面をこすりそうなほどの車高もかっこいいが、透明なフロントガラスの向こうに、後ろにつけているFIAT 131 ABARTHが見えるといった演出には脱帽ものだ



S字コーナーを振り返して抜けると、後輪がブレイク。半透明のタイヤスモークを上げるFIAT 131 ABARTH

セガラリー2のゲームモード

ARCADE
アーケード版とまったく同じモード。Desert、Mountain、Snowy、Rivieraの各コースを制限時間以内に走破していく。

10YEAR CHAMPIONSHIP
1年につき4レースを組み合わせたチャンピオンシップを戦うモードが10通り用意されている。先へ進むごとに難しくなる。それぞれのステージで1位を取れば、新車種が選べるようになり、10年すべて1位で勝ち抜くと、エクストラコースが出現する。

TIME ATTACK
ライバルも天候変化もない中、ひたすらタイムの短縮を追求するモード。最もラリーらしいモードかもしれない。

2PLAYER BATTLE
画面を2分割して対戦するモード。パソコン版ではほとんど使われなさそうである。

MULTI PLAYER
ネットワーク機能を使って対戦するモード。ケーブル接続、モデム、IPX、TCP/IPの各接続に対応している。

COLIN McRAE RALLYとのポイント比較

セガラリー2と本格派ラリーゲームとして定評のある「COLIN McRAE RALLY」を、いくつかの項目を設けて比較してみたので参考にしてほしい(表参照)。

補足すると、COLIN McRAE RALLYは、ラリーという競技が本当に好きな人向けのシミュレーションゲームである。逆に、セガラリー2は、ラリーのルールはさておき、レーシングゲームが好きという人向けである。海外製レーシングゲームは「モータースポーツの忠実な再現」であることが良しとされるのに対し、国内のレーシングゲームは「ゲームならではの面白さを追求する」という風潮が見られる製品が多い。そういった意味では、この二つは対極的な製品として位置づけられるのではないだろうか。

比較項目	セガラリー2	COLIN McRAE RALLY
グラフィック	★★★★★	★★★★
動作の軽さ	★★★★	★★★★
対戦での軽さ	★★★★★	★★★
車種	★★★★★(18)	★★★★(8)
インターフェイス	★★★★	★★★

注:かっこ内の数字は車種の数を表す。星が多いほど高い評価となる

マシン選択に役立つ 使用可能な車種の特性解説

セガラリー2では、使用可能車種が18種類（そのほか、色違いの隠し車種が4種類）も用意されており、それぞれが特性を備えている。その特性をあらかじめ知っておかないと、マルチプレイで勝つのは難しいだろう。その実車の歴史的な背景はゲーム中に選択できるCAR PROFILEモードに譲るとして、ここでは、実戦で必要となる18車種の情報を紹介していこう。

トラクション性能に優れる4WD車

4WD車は、悪路での走行性能が非常に高く、悪路をドリフト中であっても、しっかり加速してくれる。ただし、すべてターボ車であるため、最大パワーを得られる回転域が6千数百回転であることには注意しよう。余り高回転まで引っ張りすぎると、逆にロスをすることになる。低・中速の加速が良いが、中・高速の伸びが良くないのも特徴の一つだ。

TOYOTA CELICA GT-FOUR ST185／ST205





巨大なWRCマシン、TOYOTA CELICA GT-FOUR。ST-185はまだましな方で、ST-205は国内の規格で言うところでは余裕の3ナンバー枠、もちろん車両重量も重い。このあたりに起因するのか、テールの流れ出しや、カウンターステアの効果などが、非常に滑らかに起こる。そのため、最初の練習用としては適していると言えるだろう。しかし、動きにキレがないため、対戦などここいちばんといった時のブロック合戦などには弱い。セッティングは思いっきり曲がりやすく、より過敏になるような設定にするのが良いだろう。

TOYOTA COROLLA WRC

小さく軽いボディーに、4WDシステムとターボエンジンを組み合わせたこの車は、ハンドル操作に対して車体が過敏な反応を見せるため、使いこなすにはかなりのテクニックが必要。Snowyのコースなどでは、セッティングによってステアリングの感度を落としたり、サスペンションで曲がりにくいセッティングに変え、無用に尻を振ってタイムロスすることを防がねばならない。そんな暴れ馬が、この車である。



SUBARU IMPREZA 555／WRC

SUBARU IMPREZA 555(以下、555)の方はゆっくりと、それでいて確実に向きを変えていくようなドライブを得意とするのに対し、SUBARU IMPREZA WRC(以下、WRC)の方がクイックだが、滑り量が多いため、複雑なコースでは車体を左右に揺すりながらの豪快なドライブとなる。WRCを使う時は、車体の流しすぎに注意しないと、思いどおりのラインを取れなくなってしまう。どちらも中・高速域への伸びがあまり良い車ではないので、加速仕様のセッティングにしてみるのも一つの手だ。





個性的なその他の車種

LANCIA STRATOS HF

ラリーのために開発された専用車LANCIA STRATOS HF(以下、STRATOS)は、最もラリーカーらしい車とも言われる。ミッドシップに積まれたエンジンでリアタイヤを駆動するMR(Mid engine、Rear drive)方式なので、コーナーの立ち上がりでハンドルを戻すと、おつりを食らってアウト側に車体が持っていかれてしまうほどの反動がくる。STRATOSを使う時は、このおつりの分を計算に入れてインに切り込んでいかなくてはいけない。ただし、その感覚さえ理解してしまえば、思いのままに振り回せる、軽快そのものの車体にほれ込むこと間違いなしだ。



LANCIA 037 RALLY

全車種の中で唯一のスーパーチャージドエンジンを装備している。このため、低回転数から高回転までまんべんなくパワーを出すことができ、MRレイアウトという要素も重なって、舗装路では全車種の中で最高の驚異的な加速を見せる。ドライブモデルは4WDとFFの中間のような感じで、流れもせず、グリップもせず、微妙なところ。コーナーリング直前に軽くアクセルを抜くと、非常によく曲がるようになるので、多用すると良いだろう。セッティングだが、加速はこれ以上要らないので、最高速を伸ばすセットにすると良い。



SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

LANCIA DELTA HF Integrale／16V Integrale

くるくると非常によく回る車だが、加速の伸びが悪いため、中・高速ステージではなかなか良いタイムが出ない。なるべくハンドルを切る量を少なくして、速度の損失を抑えつつ曲がっていかないと、気分的には速くても、タイムが出てこないというやっかいな車だ。これは、LANCIA DELTA HF Integrale／16V Integraleのどちらでも同じである。





MITSUBISHI LANCER EVOLUTION Ⅲ／Ⅳ／Ⅵ

IMPREZAと並んで非常にバランスの取れた走りをするMITSUBISHI LANCER EVOLUTION。Ⅲ／Ⅳ／Ⅵのドライブモデルの違いはほとんどなく、どちらかというとⅢが少しほかよりクイックな傾向があるといった程度だ。バランスが良いので、ほとんどセッティングを変更する必要はないが、振り出しの遅さが気になる人は、ステアリングの感度を上げてみると良い。







グリップ走行に優れるFF車

悪路は苦手だが、舗装路では絶対的な速さを発揮するFF車は、テールを流さないグリップ走行を得意とする。この走法は、速度を失いにくいので良いタイムが出るが、ライン取りや操作のタイミングが非常にシビアなので、かなり練習を積む必要がある。また、NA（自然吸気）エンジンを搭載しているため、最大パワーが8000rpm近くの高回転で得られるのが特徴で、上まできっちり回してやる必要がある。

PEUGEOT 106 MAXI／306 MAXI





PEUGEOT 106 MAXI（以下、106）は非常にコンパクトな車で、非力なエンジンながら軽い車重のせいもあって、ヘアピンも大型車よりずっと速いスピードでくるりと回ってしまう。しかし、直線での加速／最高速はいまいちだ。一方、PEUGEOT 306 MAXI（以下、306）はかなりのハイパワー車。8000回転前後のパワーバンドをうまく使ってやれば、あっという間に330km/hを出すことができる。グリップ走行を覚えるには106、極めるには306といったところか。306の方は曲がりにくいので、サスペンションをセッティングして、曲がりやすい車に仕上げてやらないと、良いタイムが出てこない。

REUNAUT MAXI MEGANE



PEUGEOT 306 MAXIとそっくりの性質を持つFF車。306より少し曲がりやすいドライブモデルだが、その分、スピードの伸びが劣る。コーナー重視でいくならREUNAUT MAXI MEGANEの方が良いだろう。7速MTを使いこなすのは難しいが、うまく使えば、どんな速度でもエンジンパワーをいちばん引き出せる8000回転前後の部分をキープすることが可能となる。

ALPINE RENAULT A110

1973年の名車であるALPINE RENAULT A110は、黄色いヘッドライトがレトロな雰囲気を醸し出してくれる。685kgという車重は現代の軽自動車並。その小さな車の後部に、2000ccのOHVエンジンを押し込んである。全車種の中で唯一のRR（Rear engine、Rear drive）駆動であるが、重量物が後ろに集中しているためか、テールが流れやすい。はっきり言って上級者向けである。まずは、お尻をきちっとすえてコーナーに進入できるように練習することから始めたい。



PEUGEOT 205 TURBO 16

車体中央にミッドシップレイアウトされたエンジンで4輪を駆動する、M4WDとも言える変則的な駆動方式を採用する。パワーバンドが7500回転という超高回転型ターボエンジンの奏でるサウンドは、「最高」の一言。しかし、全車種の中でトップクラスの過敏なステアリング特性は、アナログコントローラーがないと制御しきれないかもしれない。セッティングで曲がりにくくしたところで焼け石に水。こいつを使いこなすには、暴れ馬を乗りこなすようなテクニックと、どんな環境下でもミスをせずに走る集中力が必要とも言える。ただし、使いこなせば本当に速い車だ。



FIAT 131 ABARTH

黒サソリのロゴも勇ましい、イタリアのチューニングメーカー、ABARTHの名作。とにかく良く回るエンジンなので、パワーバンドである7500回転は外したくない。また、FR駆動なので、動きは全車種の中で最も素直と言っていいかもしれない。安定しているわけではないが、動きに癖がないのである。少々むちゃな運転をしても、リカバリーしやすいのがFR車の特徴だ。



コンマ1秒を短縮するためのカーセッティングのツボ

車の性能を変えることを改造とすれば、セッティングは性格変えである。ブレーキを例にしてみよう。絶対的な制動距離を縮めるのは、改造という名の性能変え。しかし、ガツンと効くようにするか、徐々に効くようにするかで、性格は変わってくるし、ドライビングスタイルにも影響してくるのである。ここでは、セッティングの持つ意味を理解してほしい。

TRANSMISSION

MT(Manual Transmission)かAT(Automatic Transmission)かを選択できる。アーケード版に慣れている人なら4速AT／MTが良いだろうが、そうでない人はそれぞれの車種がラリーで使っていた多段式を使ってほしい。フランス車の7速MTは、使っているだけでそれらの車を操っている気分にさせてくれるはずである。

しかし、実際タイムに影響するのはMTかATかということだけで、段数は大きな影響がないようだ。もちろん、MTが絶対的に有利であることに変わりはない。スタート、コーナリング後の加速共に、ATではできないパワーバンド(エンジンが最大のパワーを発揮できる回転数。CAR PROFILEモードで確認できる)をしっかりと使った走りができる。



TIRE TYPE

コースと天候によっては、最もタイムに影響するセッティング項目かもしれない。降水確率と路面状態によって慎重に選ばないと、せっかくのレースが台無しになってしまうことがありうる。4WD車の場合、ギャンブル的なタイヤ選択に見えても、意外といけることもある。





降雨中のMountain-SS2を攻める。コンディションにマッチしたタイヤを履けば、速度域こそ多少落ちるものの、ドライコンディションと同じように運転することができる



コースのINFORMATION画面。Rainというところが降水確率で、これをチェックして40%を超えていたら要チェックだ。水に強いタイヤを選択する必要がある。タイヤの選択ミスは、何秒もの大きなタイムロスにつながるので慎重に

GEAR RATIO

マイナス方向のセッティングにすれば、加速性を上げることができるが、最高速は頭打ちになる。逆に、プラス方向にセッティングすれば、加速を捨てて最高速を上げることができる。DesertのSS1のようなアクセルベタ踏みのコースではプラス最大に、Rivieraのような1速まで落とすヘアピンが二つもあるようなコースではいちばんマイナスにセットする。結構タイムに影響するセッティング要素だ。



STEERING

ステアリングの反応度を設定する。ハンドル操作をゆっくりと調節しながら走りたいコースでは反応速度を下げ、バキ切り((バキっと端までステアリングを切ること)を多用するようなコースでは最速に設定する。主にキーボードやゲームパッドを使っている人のための設定で、ホイール系のデバイスを持っていれば、ここの設定は自分の好みに合わせて全コース共通で構わない。なぜなら、アナログデバイスは自分の好みでゆっくり小さく切ったり、すばやく大きく切ったりできることが最大の利点だからだ。



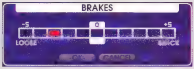
FRONT SUSPENSION／REAR SUSPENSION

フロント、リアのサスペンションの硬さ(減衰力)を変更すると、コーナリング時の挙動が変わる。フロントを軟らかく、リアを硬く設定すると曲がりやすくなり(リアが流れやすくなり)、逆にフロントを硬く、リアを軟らかく設定すると曲がりにくくなる(リアが流れにくくなる)。FF車では、あるコーナーを曲がるための速度に合わせて、曲がりやすいセッティングにしていくといった使い方をすることがある。もちろん、タイムを詰めていく際には、駆動方式がどうであれ必要となってくる項目である。



BRAKES

ブレーキの効きを初期からガツンと効くようにするか、ジワっと効くようにするかを設定する。これも、アナログデバイスを使っていれば、あまり変更する必要はない。ただし、軽くチョンと踏んでも相当速度が落ちてしまうことから、少々鈍めに設定しておいて足で調節するのが良いだろう。マルチプレイなどでヒートしてくると、つい強く踏んでしまいがちだからである。



SEGA RALLY 2
SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

実戦で役立つポイントを網羅した コース別徹底攻略

ここでは、ARCADEモードに登場するDesert、Mountain、Snowy、Rivieraの4コースと、エクストラコースについて攻略する。掲載しているコースレイアウトと攻略ポイントを参考にして、それぞれ特徴のある各コースを走り倒してもらいたい。

初級者用高速コース Desert-SS1

Desert-SS1は超高速コースだ。スタート直後にアクセル全開、あとはミスをしない限りアクセルから足を離すことはほとんどない。ここでの攻略は、まったくセッティングを変更していない状態で、53秒台後半を目指そう。デバイスにはアナログコントローラー、モードはARCADEのPracticeを使用した。

モデルとする車は、FF車の中でも最高速付近でのスピードの伸びが最高とも言えるPEUGEOT 306 MAXIを使用した。この車を使ってコースの要所要所を解説していく。スピードは、特に表記がない限り、2周目以降のスタートラインですでに数百km/h出ている状態での数値とするので注意してほしい。

Point 1

スタートラインを通過して、最初のコーナーに入る。2週目以降の場合、このコーナーにさしかかるころには240km/h近いスピードが出ているため、せっかくの速度をこの簡単なコーナーで殺さないように注意する。具体的には、イン側に寄っておき、軽く左に切って、すぐに軽く右に切り直す。そうして右端の草の部分を走ってゆく。

Point 2

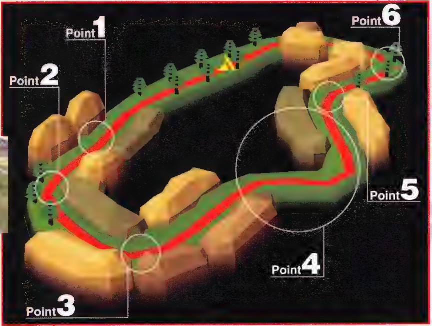
進入直前、最高速が245km/h近く出る。その速度を殺さぬよう、コーナーのはるか手前、ギリギリのアウト側から、1／3ぐらいだけ軽くステアリングを切る。ミスをしてインの壁にうまく寄れなくても気にせず、コース中ほどでも構わないので、とにかくステアリングを半分以上切らないように、そっと回る。ステアリングを切れば切るほど速度が落ちてしまうので、要注意だ。245km/hで進入したら、243km/h程度までしか落してはいけない。

Point 3

そのままアウト側ギリギリまで寄って、水の手前でイン側の草に入るように切り込む。水には絶対に触れないこと。こつは、テールが流れないようにグリップ走行（路面に黒い跡ができたり、長い砂煙が上がったら流れている）で進入し、クリッピングポイント（最もインに寄る場所、以下CP）に近づいたらフルロックまで切り込んで流す。出口に来たらフルカウンター（逆ハンドルを端まで切ること）を当てて姿勢を正す。かなり難しいが、230km/h以下に落さないようにする。



この時点ではテールが流れていないので、243km/hをキープできている



Point 4

最大の難関S字。Point3の立ち上がりでカウンターを当てて、しっかり左端に寄っておかないといけない。最後の観客が画面から消える前に右へ6分ぐらいまで切り、すぐにフルロック。イン側のさくにコツっと当たるぐらいのところで軽くハンドルを戻し、アクセルを一瞬抜く。そして、左フルロックまで切り込んでアクセルオン。曲がり切れずにアウト側の壁に擦りそうな時は、ハーフアクセルの時間を少し作ればいい。フルカウンターで素早く立て直し、水を避けてジャンプ。



Point4進入直前　この瞬間で右に切り込むべし。左の観客が目印となる

Point 5

簡単なようで、ここでのロスの少なさが後々まで影響してくる重要な部分。中央から右に軽く切り込み、CP付近で右フルロック。テールがズルっと流れた瞬間にフルカウンターを即座に当てないと、イン側の壁にぶつかる。5km/h以上ロスしてはいけない。



Point5は、これくらいまでイン寄りで抜けるのがこつだ

Point 6

アウトぎりぎりからインに向かって素早く切り込み、イン側の草に左前輪を乗せ、壁とバンパーを擦り合わせるようにして抜けてゆく。コーナリング中は230km/h弱の速度を保ちたい。抜け終わったらそのままアウトに寄り、最終コーナーを緩やかなアウトインアウトラインで抜けてゴールラインへ向かおう。



これぐらいまでインに寄せて回れば完ぺきである　左前輪が草に乗るくらいまで寄せること

中級用山間コース Mountain-SS2



Mountain-SS2は、90%がターマックの中速コース。高速のダブルコーナーと2ヵ所の急コーナーをどう制するかが、勝負の分かれ目となる。

このコースでは、LANCIA 037 RALLYを使用した。この車のスーパーチャージドエンジンが強烈な速さを発揮するからである。スピードなどの記述が分かりやすいように、セッティングはまったく変更していない。トランスミッションは4MTである。タイムとしては、59秒台前半を狙っていけるように解説する。

Point 1

スタートラインを通過し、イン→インとつないで簡単なS字をクリア。その後、橋を渡った直後に左コーナーがあるが、次の高速大S字でミスしないためにも、橋の右端ギリギリからインを突いていき、そのままインをキープして脱出する。もちろん、完全なグリップ走行であり、スタートライン通過からここまでアクセルは全開だ。1周目で210km/h弱、2周目なら橋が終わる場所で230km/hは出ていなくてはいけない。もし、それ以下の場合、最終コーナーか最初のS字のどちらかでスピードをロスしているということだ。

Point 2

最もタイムに影響する難しいコーナー。左端から右のインを突き、ハンドルを少し戻して(右には切ったままで)アウトに膨らましていき、そのまま右にもう一度進入する。ここを215km/h以下に落さずにクリアするのが最低条件。こつは流れてもハンドルを戻さないこと。戻したり、カウンターを当てたりしていては、次の進入が間に合わない。ここでの速度は、なかなか速度が上がらない高速域。ミスって速度を落してしまうと、はるか先の急コーナーまでそれを引きずることになってしまうので注意したい。

Point 3

230km/h近い速度が出ている状態から進入する緩い右コーナー。アウト側のグラベルは滑りやすいため、インをキープして抜けるように。

Point 4

ここはグラベルとなっているため、テールの流れにくいLANCIA 037 RALLYでも簡単に流れてしまう。コース中央から切り込み、ミドルインインのラインを取る。速度が225km/h以下にならないように、ドリフト時のハンドル切り角を調節する。

Point 5

最初の急コーナー。アウトから早めに切り込み、イン側のさくにノーズを軽く擦らせるぐらいで抜けていく。ブレーキを踏む時間は1秒弱、サイドブレーキを1秒ほど併用する。速度が140km/h以下に落ちないように注意しよう。うまくいくと150km/hぐらいで回っていけるようになる。最初はイン側の壁に当たってもよいので、何度も何度もブレーキと切り込みのタイミングを覚えよう。CPを過ぎたら3速にシフトダウン、アクセルを踏んでアウトぎりぎりを立ち上がる。2速かどうか迷うところだが、150km/h前後で回れるようになったら、3速の方が良い。立ち上がった後の左コーナーはインインアウトで抜け、次に備える。



Point5でのベストなライン取り。アウト側のスペースはじゅうぶんにあるので、いけると思ったらすぐフルアクセルにしよう

Point 6

橋を渡った後の左→右コーナー。最初の左はフルスピードでアウトから切り込むが、次の右が少しきついので、絶対アウトに膨らまないこと。アウトインインで最初の左がクリアできたら、次の右はフルスロットルのままアウトインアウトのラインを取れる。少し厳しい時は、一瞬だけアクセルを抜いてやれば、ほとんど速度を落すことなく右を曲がれる。ここをクリアして気を抜くと、その先にまた続く右で左後部をヒットするので、気を引き締めていきたい。左→右コーナーと抜けた時に205km/h以上をキープしていれば、ほぼOKだ。

Point 7

2個目の急コーナー。ここはラインさえしっかり取れば、172km/hくらいでクリアできる。こればかりは画面を見てもらった方が分かりやすいかもしれない。ブレーキはチョンと踏む程度で、サイドブレーキも一瞬。しかし、CPを過ぎると同時にアクセルを床まで踏んでしまうと、アウトに膨らんで壁にヒットしてしまう。CPを過ぎたらパーシャル(アクセルを半分ぐらい開けること)、姿勢が安定したらフルに踏み込もう。しんどいかもしれないが、コース中央ぐらいまで即座に戻しておくと、次の右→右コーナーが楽になる。



これが172km/h以下に落さず回れるラインだ。最後の画面写真の状態まではパーシャルを保つ

Point 8

最終コーナーはグラベルだ。きつそうにみえるが道幅があるので、実はほとんど流さずグリップでクリアできる。アウトいっぱいいっぱいからしっかりインを突けばOKだ。ノーズがコツっと当たっても構わない。コントロールラインを212km/hでクリアできれば合格ライン。210km/h程度なら流しすぎである。

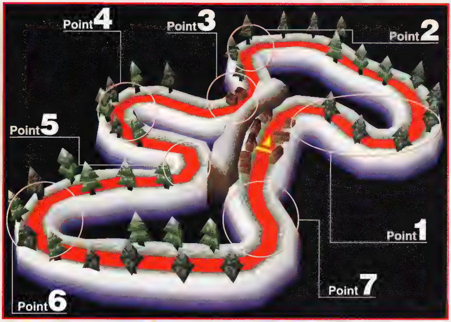


Point8のライン取りの様子 意外と距離感覚が難しく、これがうまくいかないと、最後までハンデを背負うことになる

上級者用雪原コース Snowy-SS3

路面が雪で覆われたこのコースは、非常に滑りやすく、またトラクション(けん引力)がかかりにくい。グリップが良くないため、ステアリングを切り込んでから車が反応するまでの時間が、全ステージの中で最も長いことを常に念頭において車を操作する必要がある。ここでは、雪の中でも圧倒的なトラクション性能を発揮し、ぐいぐいと加速してくれる頼もしい車、MITSUBISHI LANCER EVOLUTION Ⅳを使って攻略していこう。

この攻略どおりの走りをした時の参考タイムは57秒台前半。しかし、マルチプレイで猛者と戦う時には、こんなものでは甘い。参考タイムのマイナス2、3秒はたたき出しておかないと、勝負にならないということは覚えておいてほしい。



Point 1

スタート直後の右、そして左のロングという超高速S字。2周目以降の場合、進入時に230km/h以上の速度をマークしているため、一筋縄ではいかない。スタートラインを通過直後、コース左端から切り込む。最初の右コーナーのインを突き、そのままインを乗り上げるようにしてキープ。ここでアウトに膨らんだらどうしようもなくなるので、タイミングを間違えた場合は減速しても構わないが、意地でもインを保つ。

曲がり終わったら次は左コーナー。アクセルを抜いて切り返し、再度アクセルを床まで踏みつけて抜けてゆく。慣れればほぼベタ踏みで抜けられるが、慣れるまでは本当に難しいコーナーだ。後半の左コーナリング中、210km/hをキープできれば良い。



最初の右コーナーをクリアした直後 ここでハンドルをセンターに戻し、アクセルオフで切り返す 前方にあるTTE(TOYOTA TEAM EUROPE)の看板が目印だ

Point 2

突然道幅が広くなる中級程度の左コーナー。ここはアウトからゆっくり切り込んでいって、進入直後にフルロック。アウトインインのラインを取らないと次の右コーナーが苦しくなるので、必ずインから立ち上がること。

Point 3

ここの右→右と続くコーナーは道幅が狭く、コーナー間の距離も短いので注意が必要。一つめをきっちりアウトインアウトでクリアしないと、絶対に二つめをクリアすることはできない。終始200km/h以上でクリアできるようになったら合格だ。

Point 4

最初のきついコーナー。入り口付近は、減速せずに突っ込んでも大丈夫そうなほど道幅がある。しかし、出口はぐっと狭くなっているので、そのまま突っ込むとアウト側の壁に張り付くことは間違いない。減速せずに進入し、ブレーキをチョンと触ると同時に3速にシフトダウン、アウト側の壁ギリギリを立ち上がり、4速にシフトアップするのが良いだろう。190km/h以下に落としてはいけない。

Point 5

ここの右へ大きく回るヘアピンは、Point1のコーナーと同様に、タイムを左右するかなり重要なポイントだ。アウトぎりぎりから進入し、切り込んだ直後にフルブレーキングとサイドブレーキを行う。ブレーキは1秒以内、サイドブレーキは少し長めに引く(同時に2速にシフトダウン)。そして、CPを通過する直前からアクセルオンにする。踏めば踏むだけアウトに流されるので、雪山に乗り上げても構わずに加速する。壁に当たりそうな場合、コンマ5秒ほどパーシャルを挟むと良い。イン側の壁にぶち当てる気分で切り込んでいくが、壁にコツっと当たったところで大したタイムロスにはならないので、連続写真で示すような豪快なライン取りをしてほしい。コーナリング中に100km/hを割らなければOKだ。

車体がアウトに振られる挙動を抑えるため、わざとノーズを壁にこすらせるという高等テクニックもあるが、振り返しの多いMR車でない限り、さほどの価値はないようである。

ヘアピン完全攻略ライン。併走してみたAI車のラインと比べてみてほしい。画面では速度が99km/hまで落ちてしまっているが、うまくいけば110km/h近くまで最低速度を引き上げることができる



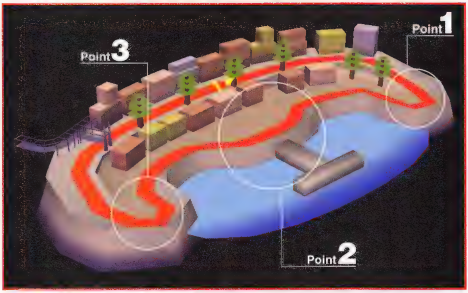
Point 6

長い長い左コーナーが迫ってくる。ここで速度を落とすと最後まで響くので、絶対にミスをしてはいけない。アウト寄りからアプローチし、落ち着いてステアリングを半分ほど切り込んで曲がっていく。危なくなったら切り足せば良い。アクセルは終始ベタ踏みでいこう。

Point 7

長いストレートの後のS字コーナー。ここはタイミングをばっちり合わせてフルアクセルで抜けることが大切だ。ベタ踏みで壁に当たらずに抜けられれば問題ない。うまくいけば、フィニッシュラインで220km/h程度は出ているはずだ。

超上級者用市街地コース Riviera



1周三十数秒という非常に短いコース。モンテカルロの市街地コースをイメージしており、街灯が幻想的な雰囲気を醸し出してくれる。FF車の中でもPEUGEOT 306 MAXIが良いタイムをたたき出すが、ここでは同様のFF車としてREUNAUT MAXI MEGANEを選択した。参考タイムは32秒台中盤である。

Point 1

スタートライン直後の緩い右コーナーを過ぎると、右のヘアピンコーナーがある。進入方法は至って簡単で、最初の右コーナーをクリアした後、しっかりと左端に寄っておき、画面のようにインを突いて飛び込む。ズバっと右フルロックまで切り込み、ブレーキとサイドブレーキを同時に効かせつつ、2速にシフトダウンする。220km/hオーバーから一気に100km/h強まで落とすため、ブレーキ、サイドブレーキ共にたっぷり1秒以上効かせる必要がある。105km/hを割らないようになったら完ぺきだが、そこまでできると立ち上がりでアウト側の壁に当たることがあるので、アクセルはパーシャルからゆっくり開いていくように。



最初のヘアピンに突入するところ。右側の壁ぎりぎりまで寄せているのが分かるだろうか

Point 2

左→右のS字コーナーに続いて、右→左のS字コーナーが続く。最初のS字はフルアクセルで普通に抜けることができるが、問題は次である。二つめに進入する時は、センターラインより少し左側から切り込み、すぐ左に返す。そのようにしてイン側の壁をこするぐらいで脱出すれば、アクセルベタ踏みで抜けることができる。二つめの立ち上がりのスピードが、207km/hあればOKだ。

Point 3

F1系のゲームなどで、モンテカルロ市街地サーキットを走ったことのある人なら、このコーナーには見覚えがあるはずだ。そう、Point3地点はモンテカルロ名物ラスカスコーナーとまったく同じレイアウトなのである。

緩い左から右のヘアピン、そこから上って緩く小さなS字と続くこの一連のコーナーを制するかぎは、最初の進入にある。220km/h近くで飛び込む最初の左でアウトに膨らんでしまうと、すべて台無しになってしまう。しかし、ここでアウトにさえ膨らまなければ、次のヘアピンできれいなアウトインアウトのラインを取ることができる。そうすると、最後のS字コーナーで、車を右に向けてイン側の壁にノーズを擦りつけるようにしつつ、立ち上がることができるのだ。ヘアピンは最初のものと同じ抜け方で構わないので、ライン取りの練習あるのみである。こちらは最初のものよりきついヘアピンなので、最低速度は80～90km/h程度まで落ちる。



最終のヘアピンのライン取り　好タイムをたたき出すには、このコーナーの攻略が重要になる

走行中に耳にするナビゲーションあれこれ

実際のラリーでは、助手席に座るナビゲーターが、コースの先がどうなっているかを決まった形式の音声で指示する。

セガラリー2では、コーナーが近づくと

[コーナーまでの距離][長さや注意点][コーナーの曲がり具合][方向][コーナーの曲がり具合の補足]

という形式でアナウンスされる。

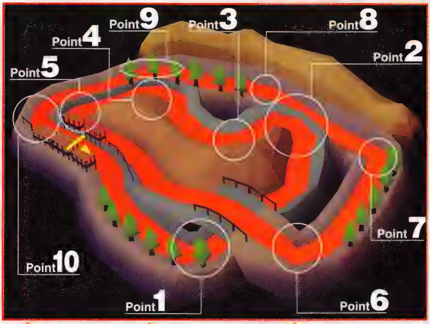
例えば、「150 medium right tighten」(この場合は四つの情報)とアナウンスされた場合、「150m先に中ぐらいのきつさの右カーブがある。狭いから気をつけろ」という意味になる。複合コーナーでは「70 Easy right easy left」(70m先に左、右へと続く緩やかなコーナーがある)といった言い方をすることもある。

ただし、ナビゲーターも人間である。コーナーの手前で壁にぶつかったりすると「Oh no!」などと叫んで、次のコーナーのナビゲーションをしてくれない。そのような時は、画面に一瞬だけ出る方向指示マークだけが頼りだ。赤はきついコーナー、黄色は少しきついコーナー、青は緩いコーナーとなっており、矢印の指し示す方向に曲がっていくことになる。そのほか、水たまり、橋、大きな起伏といった表示もあるので、覚えておくといいだろう。



エクストラコース Super Special Stage

急なコーナーが連続して迫る超難関コースがSuper Special Stageだ。使用車種はSUBARU IMPREZA 555で、参考タイムは50秒中盤とした。車体の軽快さによってギアの表記は変わってくるため、記事中のギア表記はSUBARU IMPREZA 555に限定されたものと考えてもらいたい。もちろん、ライン取りはすべての4WD車の参考にしてもらって構わない。



Point 1

200km/h近くで進入するこのコーナーは、左への急コーナーである。アウト側ぎりぎりから進入して3速にシフトダウンし、イン側の縁石に乗り上げてドリフト。165km/h以上をキープしてクリアする。ここでのポイントは、必ずアウト側から立ち上がること。イン側から立ち上がると、この先のライン取りが大幅に狂ってしまう。



Point1のCPについたところ これぐらい大胆なCPをとれば、場合によっては170km/hでクリアすることも可能である

Point 2

最大の難所と言っても過言ではない、難しい左コーナー。ここに来るまでの軽いS字はインインとつないでクリアし、アウト側からアプローチする。イン側に切り込む時に軽くブレーキをタッチするが、ドリフトさせてしまうと長いコーナーであるため、イン側の壁に激突してしまう。逆に、ちょっとでもオーバースピードだと、アウト側に膨らんでグラベルに捕まってしまう。3速に落としてチョンとブレーキを踏んで進入し、中間は3割程度のパーシャルで抜け、出口が見えたら2速に落としてドリフト。すぐ3速にシフトアップしてPoint3のアウト側につける。

Point 3

Point2の出口でしっかり姿勢を整えていれば、さほど難しくはないコーナー。3速のまま進入し、アクセルオフでドリフトに持ちこんでアウトインインのラインを取る。速度が落ちている場合は、立ち上がりで2速にたたき込んで加速するのも良い。

Point 4

3速にシフトダウンし、ブレーキを軽く踏んで曲がる左コーナー。アウトインアウトを取ろうとすると、アウト側の壁が膨らんでいるため激突する可能性が高く、アウトインインでは次のヘアピンにアプローチできないという二重苦のコーナーだ。アウトインアウトだが若干ミドル寄りという、難しい脱出テクニックが必要となる。

Point 5

ブレーキを踏みつつサイドブレーキを引きながら曲がる、難しい左のヘアピン。2速110km/hで回れれば理想だが、Point4の脱出で必要以上に車体を振っていると、まともな進入は不可能である。そのような時は、1速75km/hぐらいまで速度が落ちてしまう。最低でも105km/hはキープしておかないと、この後の長いストレートでスピードが乗らずに苦労することになる。イン側の壁にノーズが擦るぐらいの進入をしなければ、この速度は出せないので、タイミングをばっちり決められるように練習する必要があるだろう。



Point5のCPについたところ。もう少し車体を横にした方が脱出は楽かもしれない。この辺りは各自でベストなステアリングとブレーキのタイミングを探していってほしい

Point 6

210km/hは出ているであろうストレートからの左コーナー。きつめのコーナーに思えるが、舗装されているのでベタ踏みでクリアできる。アウトインアウトを切るが、脱出時にアウト側の草に乗って流れるぐらいが理想だ。

Point 7

200km/hオーバーからの急な左コーナー。イン側の縁石に乗り上げると、そのままジャンプしてアウト側の壁へ一直線……となるので、縁石に乗らない程度にイン側を突く。脱出時に姿勢が乱れるのは必至なので、カウンター1発で立て直さないと、次のコーナーの進入に間に合わない。

Point 8

ベタ踏みで抜ける超高速S字コーナー。道幅が狭くなっており、壁に当てると大きくスピードダウンするので、気を引き締める必要がある。左フルロックを一瞬、次に右フルロックを一瞬、という動作でクリアできるように練習しよう。200km/h台を下回ってはいけない。

Point 9

Point4とほぼ同じ感じのコーナーで、同様のテクニックを駆使して回っておきたい。ただし、出口の危なさはPoint4以上かもしれない。

Point 10

最後のきつい左コーナー。Point5と同じ感覚で突っ込むと、イン側の壁に突き刺さる。コーナー全体がPoint5よりも大きく、そして長いためである。2速に落として車体を横にして進入し、アクセルの開閉を微妙に制御して、イン側の壁に当たらぬようにクリアする。120km/hぐらいで抜けられるようにしよう。



Point9のベストなライン取り アウト側をこれぐらい空けておけば、振り返してPoint10に進入するのが楽になる



Point10のCPについたところ。ここで[illegible]まで切らず、ここから徐々にハンドルを戻していくと、ストレートでの速度損失を最大限に抑えることができる

MECHWARRIOR 3

基本操作、そして手作業で調べた
Mechのデータを掲載
初心者から上級者まで、
すべてのプレイヤー必見の攻略情報が満載

「MECHWARRIOR」シリーズの最新作がついに完成 この新作でも重厚な世界観が最大の売りだ

『ドン亀の散歩』。補給部隊の護衛は、[illegible]がぴったりだ。戦場なのに眠気すら感じる。だが、それも警告音で吹き飛んだ。とっさにレーダー圏[illegible]った敵情報を画面に表示する。装甲車と戦車が映し出された。機体を起こし即座に接近し、正面にいる戦[illegible]望遠レンズでとらえる。左手で二つの光学兵器をリンクさせ、武装転換と同時に引き金を引く。2筋の[illegible]を直撃し、その瞬間に爆発、そして煙が立ち上る。31世紀、星間戦争の中、地上の覇者となったMechは戦車すら相手にならない。残る装甲車に哀れみを感じながらも、ロックオンした。だが、敵をとらえた瞬間に機体が大きく揺れ、照準がずれる。「Mech Power Detected!!」、敵Mechの出現を告げるナビゲーターの声と同時に、煙の向こうから重量級Mechが姿を現す。これで戦力的には五分と五分。どうやら退屈しなくて済みそうだ……。

[illegible]映画の1シーンのような描写だが、これは「MECHWARRIOR 3」(以下、MECH 3)で体験できる内容なのだ。一瞬たりとも油断できない緊迫感。それが心地よい緊張感へと昇華される。そんなリアルで重厚なロボット同士の戦闘が、MECH 3なら簡単に自宅のパソコン上で体感できる。まさにSFファンの垂ぜんの的となるゲームと言えるだろう。

BattleTechから MECHWARRIOR 3へ

「MECHWARRIOR」シリーズは、31世紀の未来で起きた星間戦争を題材にしたロボットアクションで、その源流は「BattleTech」というゲームになる。MECH WARRIOR自体を知らない人のために、まずはその変遷を紹介しよう。



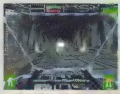
戦車すら相手にならない、戦闘ロボット、通称Mechはそれほどまでに強力な兵器なのだ

ボードゲーム版 BattleTech

BattleTechはどういうゲームだったのか？ 実はパソコンゲームでもビデオゲームでもなく、アメリカのFASA社が開発したシミュレーション型のボードゲームだったのだ。近未来の星間戦争をモチーフにした設定に沿い、その世界で登場するMechと呼ばれる戦闘ロボットの装備や配置を決め、敵軍を倒すのが目的だった。当時、こういったシミュレーション系のボードゲームがはやりだったが、その中でもBattleTechの細かく、そしてリアルな設定に多くのSFファンが魅了された。

ビデオゲーム版 BattleTech

そして、時がたち1990年代初頭に、ファンが待ち望んだBattleTechのビデオゲーム版が登場する。完成したそれは、当時、まだ発展途中だったポリゴンによる3DCG技法を採用。舞台となる戦場はもちろん、Mechの形やさらに部位ダメージによるパーツの破損も3Dで表現し、BattleTechの世界を見事に再現した。さらに、LANという限定された状況ではあったが、最大で8人同時プレイが可能であった。ただ、設備を整えた"BattleTechセンター"と呼ばれる場所でしかプレイすることはできなかった。私も通ったことがあるが、店内はさながら司令室のような雰囲気を醸し出し、それだけで、プレイヤーの気分を高揚させるのにじゅうぶんだった。そういった限定された状況ではあったが、BattleTechは一大ブームとなったのだ。





一気に進化した感のあるMECHWARRIOR3のゲーム画面。照準部分を拡大できるなど、ゲーム性も向上している

パソコン版 BattleTech(MECHシリーズ)

一世を風靡したBattleTechは、パソコンゲームにも登場。「バトルテック～奪われた聖杯」はセンターで遊ぶものとは段違いではあったが、雰囲気をじゅうぶんに伝えていた。その後、通信環境の改善や3D技術の革命的な進化で、自宅のパソコンでも複数対戦が可能になり、1996年に「MECHWARRIOR 2」が発売される。インターネットでの対戦が盛り上がり、さらにファン層を広げた。



これが前作のMECHWARRIOR 2の画面。今でこそ、画面の荒さは目立つが、当時としてはすばらしい出来だった

その後、その世界観を継承したリアルタイム戦略シミュレーション「メックコマンダー」も登場。より世界が広がりつつあるところに、このMECH 3が発売したのだ。

このように、歴史のあるゲームではあるが、何も臆することはない。初心者でもすぐに戦えるような知識をこれからのページで解説していく。

Information	
開発元	Microprose
販売元	株式会社マイピック
問い合わせ先	ユーザーサポート 03-5805-3629
価格	8,800円
OS	Windows 95／98
CPU	Pentium 166MHz以上
メモリー	32MB以上(64MB以上推奨)
ビデオ	640×480ドット以上(1024×768ドット以上推奨)／2MB以上のメモリーを搭載したビデオカード
HD容量	90MB以上
CD-ROMドライブ	2倍速以上
サウンド	DirectXに完全対応したサウンドカード
対応API	Direct3D
PC-98での動作	NXシリーズで可
発売時期	1999年7月9日 (アメリカでは発売中)

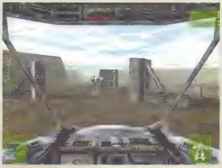
シングルプレイモードも充実 演出面も凝っているCAMPAIGNモード

MECH 3のゲームモードを簡単に説明しておこう。まず、与えられた内容をこなしていくシングルプレイ専用のCAMPAIGNモードがある。前作「MECHWARRIOR 2 MERCENARIES」のCAMPAIGNモードでは、雇い兵となって仕事を自分で選択し、報酬をもらってMechの装備を強化したり、共に戦ってくれる仲間を雇ったりした。

MECH 3のCAMPAIGNモードは、そこまで自由度が高くなく、Mobile Field Base(以下、MFB)と呼ばれる移動型の補給基地を守りつつ、与えられたミッションを遂行する、完全ミッションクリア形式のゲームとなっている。前作から考えれば、多少プレイヤー側の選択肢が少なくなっているのだが、Mechの改造や、ミッション終了後に敵の基地／Mechから武装が自動的に確保できるなど、前作で好評だったシステムはしっかりと継承されている。

また、今作はMFBのおかげで、ミッション途中に補修と武器の補給ができるようになった。これによって、弾数に制限があった武器も気軽にミッションに持っていけるのだ。これ以外に、ストーリーが決まっていることから、途中、味方のMechが助けに来てくれたり、ミッションの途中で相手のドロップシップの打ち上げが行われ、その中から重量級のメックThorが登場するなど、演出面もかなり凝っている。

CAMPAIGNモード以外では、Mechの動かし方を学べるTRAININGモード、そして、状況を設定しいきなりMech同士の対戦ができるINSTANT ACTIONモード。そして、複数のプレイヤーで対戦ができるMULTIPLAYERモードなど、数多くのモードが用意されている。


移動型補給基地MFB　ちなみに、MFBは設定によってはマルチプレイでも使うことかできる

MSN Gaming ZoneでのMECH 3対戦

MSN Gaming Zoneなら、[illegible]IPアドレス[illegible]MECH 3の[illegible]が楽しめる。[illegible]はそれほど難しくなく、p135で[illegible]さえ行えば、[illegible]チャットルームに行けるだろう。

だが、[illegible]いきなりルール[illegible]画面に行ってしまうので、チーム[illegible]をサポートしていなかった[illegible]、わがままなプレイヤーが[illegible]く、ルール[illegible]で、プレイヤーの[illegible]がほとんどかみ合わず、いなくなる人が大半を占めていた。[illegible]デスマッチを楽しむこと[illegible]状況だったので、[illegible]でなければ、ホストになることやプレイすること自体[illegible]いだろう。今後の改善に[illegible]。



[illegible]から多くの人が集まっていた。だが、設定での[illegible]プレイ[illegible]人は少なかったようだ

ルール設定が肝になる マルチプレイで遊ぶための手順

気になるインターネットでの対戦方法だが、IPX、TCP/IPなどの接続方法は、MULTIPLAYERのCONNECTION TYPEで変更できるが、基本的にインターネットで対戦するならTCP/IPしか使わない。なお、MECH 3は、自分または他人がホストとなり、そこにプレイヤーが入ってくるというゲームシステムだ。そのため、友達とプレイするなら、あらかじめ自分のIPアドレスを教えておく必要がある。自分のIPアドレスは、プロバイダに接続した後、スタートメニューのMECHWARRIOR3フォルダにある"Get IP Address"を選択すれば確認できる。さて、IPアドレスを伝え終わったら、最大人数と、チーム戦をできるようにするかどうか(ALLOW TEAM PLAY)をHOST SET UPで決めた後に、画面下部のHOSTを選択。後はみんながルームに入ってくるのを待てばいい。

ルールはみんなが入ってきた段階で決める。まずは戦場。これはいちばん上のWORLDという項目で変更できる。次にゲームを終わらせる条件。これにはKILL LIMITとTIME LIMITの二つがある。前者はだれかが何機倒したら終了するというものなので、デスマッチに最適。後者はその時間がきた時点で終了するというもので、チーム戦に最適だ。なお、この二つは併用することができる。次に重要なのがWEIGHT LIMITだ。これは、最大積載量の限度を決めるものだ。最大積載量はMechによって決まっているので、ここの数値が少なければ少ないほど、使えるMechが限定されるというわけだ。

これ以外に表1のような設定があり、それぞれチェックボックスに×を入れることで、その内容が有効にできる。ルールが決まったらLOCK OPTIONを選択する。後はおのおのが使用するMechを選択し、全員がI AM READYのチェックボックスをクリックし、ホスト役がSTARTをクリックすればゲームがスタートする。


MULTIPLAYERを選択し、使用するプレイヤーキャラクターを選ぶと接続方法を聞いてくる



各設定が終わり、HOSTを選択するとゲーム設定画面に変わる。ここではチャットも可能だ

表1　マルチプレイで重要な設定

ALLOW RESPAWN	破壊された後、再度出撃できる
ALLOW MOBILE BASE	マップ上にMFBが待機し、そこで補給を得ることができる。なお、MFBは破壊不可能
USE STOCK MECH	Mechの設定変更ができなくなる
UNLIMITED AMMO	弾数制限がなくなる
FORCE FIRST PERSON	1人称視点でしかプレイできなくなる

複雑なMechの操縦のこつを分かりやすく伝授

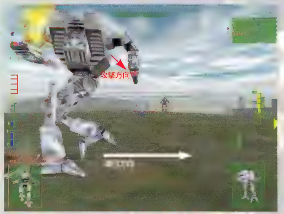
今作から始める人でも分かるMech操縦マニュアル

上半身と下半身を自在に操れ

MECH 3の操作は、キーボードとマウスまたはジョイスティックを使う。操作の割り当てはOPTIONSの下のCONTROLS内で変更できる。ここではキーボード＋マウスを使用した基本動作を説明しよう。

Mechを動かすのは実に簡単だ。↑キーを押せば前進、↓キーを押せば後進し、左右の矢印キーを押せば、機体がその方向に旋回する。実際に動かしてみると分かるが、車のような動きをする。側面に移動することができないので、方向を変えるときは常に円の動きになることを覚えておこう。

次に、上半身旋回について。Mechは上半身と下半身が別に動く。マウスを動かすと、進行方向とは別の方向を向けるのだ。この機能を使えば、あまり旋回しなくても敵をとらえることが可能だ。なお、上半身は最大90°までしか回転しない。また、あまりにも動かし過ぎると、進行方向が分からなくなるので注意が必要だ。向きに関しては、常にレーダーを確認しよう。



上半身を横に向けて前進することも可能。近接戦闘では、頻繁に行うアクションである

レーダーを使いこなそう

[illegible]



[illegible]

攻撃の基本 Eキーを押して敵を捕そくせよ

次に攻撃系統の操作を覚えよう。まずは、敵を捕そくすること。レーダーに敵が入ってきたら、すぐにEキーを押す。これで敵を捕そくできる。捕そくしたら、Ctrlキーを押しながらDキーを2回押して、敵の各部のダメージ状況を確認(①)。弱っている部分に照準を合わせて、現在選択中の武器で攻撃しよう。ちなみに、選択中の武器の有効射程内に入っていれば、照準は黄色に変化する(②-1)。さらに、ミサイルなどの誘導系武器は、一定時間照準で捕そくすると赤く変化し、ロックオンできる(②-2)。選択中の武器が届くかどうかは、ここで判断するといい。なお、捕そくした敵が遠過ぎて見にくい時は、Zキーを押したままにすれば照準の部分だけが拡大される(③)。この機能は常に使うので、3ボタンマウスを持っている人は、マウスのどれかのボタンに割り振っておくことをお勧めする。

①



敵を捕そくし、敵のダメージ状況を表示

②-1



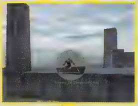
射程距離内

②-2



ロックオン状態

③



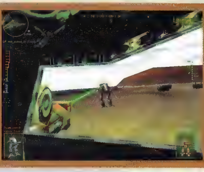
照準を拡大



敵機を破壊

視点変更を活用しよう

[illegible]



[illegible]

勝負を決める武器選択

さて、攻撃方法の次は武器選択方法だ。MECH WARRIORシリーズは非常に武器の種類が多い(p.082、083参照)。そのため、最初にいくつかの武器を集めたWeapon Group(以下、WG)を設定する。WGは五つまで設定でき、それぞれのWGにコンセプト(例えば、近距離用の武器をまとめるなど)を持たせて、使い分けるようにしたい。使用するWGを変更するにはF1からF5キーを押せばいい。WGの選択は頻繁に行うので、Next Weapon Groupなどの機能をマウスのボタンに割り振っておくといい。ちなみに、WGは出撃前にMech Lab内で設定するが、戦闘中にShift+F1キーなどで割り当てることも可能。

さて、WGとその変更方法は分かった思う。実はMECH 3ではWGがあるので、攻撃方法も三つ用意されている。まず、選択されているWGの上から順番にどんどん攻撃するLink Fireモード、WGの中でも現在選択されている武器に固定するSingle Fireモード、そして、選択されているWGの全武器を一斉に発射するGroup Fireモードがある。攻撃方法の選択は、デフォルトで＼キー(右Shiftの左隣)に割り当てられている。連続した攻撃を求めるならLink Fireモードを、一つの武器を集中して使いたいときにはSingle Fireモードを選び、瞬間的な攻撃力を求めるならGroup Fireモードで攻撃しよう。

WGはこの画面で設定できる さまざまな状況を想定して設定しておきたい



戦場で生き抜くための3カ条

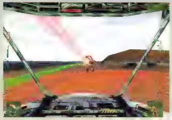
今までの説明で、ある程度は戦えるようになったはず。最後に、Mechを駆って戦場を生き抜くすべを三つ教える。

一.攻撃は素早く的確に

はっきり言って、相手が素人でもない限り、Mechは相手の攻撃をよけられない。だからといって、正面切って戦うのは得策ではない。そこで、近接戦になったら、完全に上半身を横向きにしておき、相手を中心に円を描くように移動しながら攻撃するといい。初めは難しいかもしれないが、ある程度相手の攻撃をよけることができるはずだ。



まずは相手をレーダー上で正面にとらえるようにし、上半身を相手の方向に向ける



前進または後退し、相手を中心に旋回しながら攻撃しよう

二.1点集中で攻撃すべし

Mechを倒すには、コックピット(Head)、胴体部のどれか、どちらかの脚部を破壊すればいい。脚部が狙い目だが、結局のところ、どこもArmorが厚い。そのため、1点集中で同じパーツだけを狙うようにすればいい。破壊力のある武器をそろえておけば、一撃で破壊することも可能だ。

三.ヒートゲージに気を配れ

攻撃中は常にヒートゲージに気を配ることだ。いくつかの武器は攻撃するたびに、機体の温度を急激に上昇させる。この温度を常に監視しているのが、コックピット画面左隅にある、ヒートゲージだ。これがレッドゾーンに突入すると、コンピューターに障害がおき、さらにはシステムがシャットダウンしてしまうのだ。強制的にシステムのシャットダウンが行われた場合、すぐには回復できず、まったく動けない状態になってしまう。シャットダウンしない程度に、攻撃は間隔を置くようにしよう。



ヒートゲージに気を付けないと、このようにコンピューターにノイズが入ってしまう

最低でもこのキーだけは覚えておこう

操作の複雑なMechを自在に操るためには、かなりの数のキーを覚えなければならない。だが、最初からすべて覚える必要はないので、重要なキーから徐々に覚えよう。ここには、最低限必要と思えるキーを表にしているので参考にしてほしい

Weapon Controls	デフォルトキー設定	アクション
Fire weapon	Space	選択中の武装で攻撃する
Next weapon group	]	次のWeapon Groupを選択する
Previous weapon group	[	前のWeapon Groupを選択する
Previous Weapon	Ctrl+[	選択中のWeapon Group内で武器を選択する(上に移動する)
Next weapon	Ctrl+]	選択中のWeapon Group内で武器を選択する(下に移動する)
Weapon Group1	F1	Weapon Group1を選択する
Weapon Group2	F2	Weapon Group2を選択する
Weapon Group3	F3	Weapon Group3を選択する
Weapon Group4	F4	Weapon Group4を選択する
Weapon Group5	F5	Weapon Group5を選択する
Assign weapon to group1	Shift+F1	選択中の武器をWeapon Group1に割り当てる
Assign weapon to group2	Shift+F2	選択中の武器をWeapon Group2に割り当てる
Assign weapon to group3	Shift+F3	選択中の武器をWeapon Group3に割り当てる
Assign weapon to group4	Shift+F4	選択中の武器をWeapon Group4に割り当てる
Assign weapon to group5	Shift+F5	選択中の武器をWeapon Group5に割り当てる
Toggle fire mode	＼	攻撃モードを選択する
Alpha Strike	Enter(NUMPAD)	アルファストライク(全搭載武器一斉発射)開始
Flush Coolant	F	冷却剤を注入し、機体を冷却する
Movment Controls	デフォルトキー設定	アクション
Forward throttle	↑	Mechを前進させる(押し続けただけ加速)
Reverse throttle	↓	Mechを後退させる(押し続けただけ加速)
Turn Left	←	Mechを左旋回させる
Turn Right	→	Mechを右旋回させる
Twist Left	<またはマウス	上半身だけを左に向かせる
Twist Right	>またはマウス	上半身だけを右に向かせる
Center leg to torso	／	上半身を脚部の前方に合わせる
Toggle throttle direction	Back Space	一度押すとギアがバックになる。再度押せば前進になる
Jump Jet	J	Jump Jetを使用する
Get up	G	倒れたMechを起き上がらせる
Crouch	C	スピード0の時にMechをしゃがませる
Startup／Shutdown	S	システムを起動／シャットダウンする
Targetting Controls	デフォルトキー設定	アクション
Target next enemy	E	敵を捕そく。または次の敵を捕そくする
Target previous enemy	Shift+E	前に捕そくした敵を再捕そくする
Target nearest enemy	Ctrl+E	最も近い敵を捕そくする
Target next ally	W	味方を捕そく。または次の味方を捕そくする
Target previous ally	Shift+W	前に捕そくした味方を再捕そくする
Target nearest ally	Ctrl+W	最も近い味方を捕そくする
Cockpit Controls	デフォルトキー設定	アクション
Zoom Reticule	Z	サイト部分をズームする
Lock Zoom Reticule	0(NUMPAD)	サイト部分のズームを固定する
Freelook	L	押している間は上半身旋回を止め、照準がフリーな状態になる
Toggle Damage Display	D	自分のダメージ状況を表示する
Toggle Radar size	R	レーダーの大きさを変える

迷うほど多いMechの武器を状況によって使い分けよう

Mech搭載武器一覧

全武器データ公開

MECH 3には、全部で55種類もの武器が用意されている。それぞれの武器に特徴があるので、適当に選んでも有効に活用することはできないだろう。ここに掲載してある情報を読めば、敵Mechの種類や状況に合わせて最適な武器が選択できるようになるはずだ。

以下に、表の見方を簡単に説明する。

積載量：武器の重さを示している。搭載すればそこに書いてある数値分、Mechの総積載量が増える
搭載容積：搭載するときに必要になる容積。搭載すると、その数値分のスペースを取られてしまう
発熱量：使ったときにヒートゲージがどれだけ上がるかを示している。1.0がヒートゲージの1目盛となっている
再チャージ：次に撃てるまでの時間
射程距離：その武器が届く距離（レンジ）を示している
攻撃力：Armor20の個所に直撃させ、何回の攻撃で破壊できたかを示している

Ammunitionに関して

ACやSRMなどの武器は、武器自体を装備しても、弾（ミサイル）が装備されていなければまったく意味がない。そのため、常に武器とは別に弾も準備しなくてはならないのだ。このとき、装備する場所に困ることも多いと思う。弾に関しては脚部にも装備することができるので、搭載する場所が残っていない場合は脚部を選ぶようにしよう。











名称	積載量	搭載容積	発熱量	再チャージ	射程距離	攻撃力	コメント
M/Gun	0.5	1	–	–	120	267	装弾数が多く連続射撃ができ、ヒートしにくいのが特長。しかし、威力が非常に弱く、射程距離もかなり短い。装備するならば、3門以上を同じWGに装備し、Group Fireモードで使うようにしよう
M/Gun(Clan)	0.3						
Laser(S)	0.5	1	0.3	4.5	120	18	Laser光線を照射する武器。Laserだけに、狙った所にまず確実にヒットする。SレンジのLaser以外は、1回の攻撃で大きくヒートゲージが上がってしまう。しかも、どのレンジも再チャージには時間がかかる。そのため、同射程のLaserを複数装備してLink Fireモードにするなどの工夫が必要だ
Laser(M)	1		0.7	3.3	360	12	
Laser(L)	5	2	1.9		600	6	
ER Laser(S)(Clan)	0.5	1	0.3	3.25	240	11	ERはExtraの略だ。同射程のLaserと比べ攻撃力がやや上がり、再チャージまでの時間もわずかながら短縮されている。さらに、射程距離も同レンジのLaserより遠くまで届くようになった。ただし、Laserより発熱量が上昇したため、複数装備し連続照射するとシステムシャットダウンを起こしやすい
ER Laser(M)(Clan)	1		1		600	7	
ER Laser(L)	5	2	2.2		1000	5	
ER Laser(L)(Clan)	4	1					
ER PPC	7	3	2.6	4	920	3	弾数制限のない武器の中では最高の破壊力を持つ。重く、すぐに加熱してしまうので、連続発射は不可能だが、レーダーレンジぎりぎりからでも相手を狙撃できる射程距離は頼もしい限りだ。しかも、ヒットすると相手のヒートゲージに1目盛り分の熱を与えることができるので、オーバーヒートを狙うことも可能だ
ER PPC(CALN)	6	2					
Pulse Laser(S)	1	1	0.1	1.5（2.0秒照射しきった場合）	240	9	ほかのLaserと違い、長時間照射し続けることが可能。一瞬当てただけでは大したダメージを与えることができないので、長時間相手を照射する必要がある。だが、発熱量が少ないので、M/Gunと同じく、複数のPulse Laserを同じWGに装備し、メイン武器を使った後のサポートとして使おう
Pulse Laser(S)(Clan)							
Pulse Laser(M)	2				480	6	
Pulse Laser(M)(Clan)							
Pulse Laser(L)	7	2			600	5	
Pulse Laser(L)(Clan)	6						
AC2	6	1	0.2	2	720	17	ACとはAuto Cannonの略。徹甲弾を使用する武器で、ACの後に続く数値がその口径を表している。口径が大きいACは非常に破壊力が高く、装甲の薄い場所を狙えば1撃で破壊できる。ただ、口径が大きいものほど装弾数が少なくなり、射程距離も短くなっていく。ちなみに、両腕に装備した場合、反動が強いため上半身が多少横を向くときがある。放っておけば、コンピューターが自動的に発射したときの向きへ修正してくれるので、焦らないように
AC5	8	4			600	5	
AC10	12	7	0.7		480	3	
AC20	14	10	1.7		270	1+1/4	
Ultra AC2 (Clan)	5	2	0.2	1	810	16	ACと比べると破壊力が高く、射程距離も少し長くなっている。基本的にACの強化版と考えてもらえばいいだろう。ちなみに、AC系の武器よりも重量と搭載容積が大きくなるが、威力的にはそれほど差はない。軽量級Mechなら、ACの方を装備しよう
Ultra AC5	9	5	0.3		630	6	
Ultra AC5 (Clan)	7	3					
Ultra AC10(Clan)	10	6	0.7		540	3	
Ultra AC20(Clan)	12	8	1.7		350	1+1/5	

ENGINEを変えてMechの重量を減らそう

装備を整えている時、ついつい強力な武器ばかりを選択し、すぐに最大積載量を超えてしまい、搭載容積は余っているのに装備できないということはないだろうか？ そんなときは、ENGINEのタイプを変えてみるといい。基本的にどのENGINEにも、StandardとExtra Lightの2種類がある。前者は容積が少ない分、重量があり、後者はその逆になっている。自分の装備状況に応じて、ENGINEを使い分けてみよう

強力なECMは必須？

いろいろある防御系武器の中でもECMはかなり強力。相手のミサイルの誘導性を無効化してしまうので、移動するだけで簡単にミサイルをかわせるようになる。横向きで移動しながら攻撃するのが基本となるので、ECMはもはや必須アイテムかもしれない。

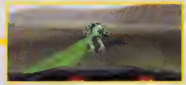


名称	積載量	搭載容積	発熱量	再チャージ	射程距離	攻撃力	コメント
LB-2X AC(Clan)	5	3	0.2	1	1000	17	Ultra ACよりもさらに破壊力と射程距離が上の武器がLB-Xシリーズだ。搭載重量はUltra ACとあまり変わらないが、発熱量が少し小さくなっている。中でも、LB-2X ACは軽いのに、かなりの破壊力を持っている。軽量Mechなら、これを載せよう
LB-5X AC(Clan)	7	4			690	4	
LB-10X AC	11	6	0.5		520	2	
LB-10X AC(Clan)	10	5					
LB-20X AC(Clan)	12	9	1.4		330	1	
SRM2(Clan)	0.5	1	0.5	4	360	18	SRMとはShort Range Missileの略で、近距離の相手を狙う誘導ミサイルだ。近距離といっても射程距離は360m前後あり、Laser(M)に匹敵する。SRMの後ろの数字は同時に発射されるミサイル数を表し、最大で6発同時発射が可能。再チャージにかなり時間がかかるために連続発射ができないが、発熱量が少ないので、Laser系の武器と組み合わせて使っても問題はない
SRM2	1						
SRM4	3		0.7			12	
SRM4(Clan)	1						
SRM6	3	2	1			7	
SRM6(Clan)	1.5	1					
Streak SRM2	1.5	1	0.5	4	480	21	Streakとは連続という意味。SRMとの速度の違いは見られない。ただ、速度より破壊力と射程距離がSRMより向上している。SRMより不利な点は、Streak SRMの方が2倍の重量もあるため、多くのミサイルを装備できないことぐらいだ
Streak SRM2 (Clan)	1						
Streak SRM4 (Clan)	2		0.8			11	
Streak SRM6 (Clan)	3	2	1			7	
LRM5	2	1	0.5	3	600	11	LRMとはLong Range Missileの略。SRMと同じようにLRMの後ろ続く数字が大きくなれば、一度に発射できるミサイルの数が増えていく。LRMは発熱量が大きく、再チャージが完了したからといって調子に乗って連続発射すると、すぐにシステムシャットダウンしてしまう。LRMは近距離の相手に向けて発射することができるが、このときはほとんど誘導できない。また、近距離で直撃させても威力が低い。ある程度離れた位置から発射すると誘導が可能になり、威力も高くなる。ミサイル系の武器は相手との距離によって使い分けよう
LRM5(Clan)	1						
LRM10	5	2	1.3			7	
LRM10(Clan)	2.5	1					
LRM15(Clan)	3.5	2	2			3+1/10	
LRM15	7	3					
LRM20	10	5	2.7			2+1/5	
LRM20(Clan)	5	4					
NARC	3	2	0.3	1	1000	-	不明
NARC(Clan)	2	1					
Flamer	1	1	0.5	1.0	120	34	火炎放射器。相手に直接ダメージを与えることはできないが、相手のヒートゲージを上昇させシャットダウンを狙うことができる。うまくいけば相手のコンピューターを熱暴走させ、レーダーなどを不能にさせたり、搭載している弾薬を爆発させることも可能だろう。ただ、射程距離が短く、かなり接近しなくてはならない。しかも、大量のヒートシンクを装備した相手には効果が薄いという致命的な欠陥があるため、結局はお遊び的な武器といえる
Flamer(Clan)	0.5						
Gauss Rifle(Clan)	12	6	0.3	2.5	660	3	磁力を使い弾丸を射出する武器。射程距離が長く、威力も高い。相手の手足を3、4発で破壊してしまうことも少なくない。ただし、弾速がLaserほど速くないので、中～遠距離で横方向に移動している相手に命中させることが難しい。再チャージまでの時間も長く、別の武器を装備していない場合は、逆に相手に攻められやすい。ただ、ヒートゲージに負担をかけないので、Laser系の武器と一緒に装備し、遠距離はGauss Rifle、近距離はLaser系の武器と併用すれば、ある程度欠点は解消されるだろう
Gauss Rifle	15	7					









Armor値や最大積載量に注意！

全Mechの性能を一挙公開

このページでは、MECH 3に登場するMech全18機種を紹介する。まずは、表の見方と基本的な事柄を確認しよう。

Armorは部位によって数値が異なる。さらに、機体によって各部位に割り振れる最大数値と基本設定数値が異なる。そのため、最大数値は上段に、基本設定数値は下段に分けて掲載しておいた。初期設定数値は変動するので、マルチプレイではあまり役に立たないと考えていい。だが、シングルプレイ時の敵Mechの情報としてならじゅうぶん使える。最も少ないArmor値の部位を弱点と判断してどんどん狙っていこう。

なお、部位は細かく分けて11項目もある。それぞれを簡単に説明する。**Head**とはコックピット部分を示している。どのMechもここは数値が少ない。次に**Torso**。Torsoとは胴体という意味で、中央(Center)、左(Left)、右(Right)の三つに分かれている。Torsoだけはほかの部分と異なり、背後にもArmor数値を割り振らなくてはいけない。各Torsoの隣に数値を表示してある。残る部分、**Arm**と**Leg**は左右二つずつある。基本的に左右対称にしがちだが、Armの場合は武器を装備している方に多く数値を割り当てることが多い。

また、Mechの初期設定にもいくつか種類がある場合がある。最も基本的な装備をPrimary(以下、Prim)と呼び、それ以外をAlternate(以下、Alt)と呼ぶ。Altには最大A～Dの4種類ある。それぞれ、どの初期設定が使いやすいかも説明している。改造がよく分からない初心者の方はとりあえず、初期設定で戦うことをお勧めする。

最後に、意外と気になる移動能力だが、エンジンを変更することで変動することが多いので、基本機動力は割愛した。

最大積載量

Torso旋回：上半身だけを動かすことができる可能かどうかを表している。

ワンポイント解説

各部のArmorの最大数値は上段に、基本設定数値は下段に記載している

Head / Center Torso / Center Torso(R) / Left Torso / Left Torso(R) / Right Torso / Right Torso(R)

Right Leg / Left Leg / Right Arm / Left Arm

Firefly　30　×



Primで、装備されているLRM5を撃ち尽くすと、3門のLaser(M)だけで応戦しなければならないため後半戦が大変つらい。幸いなことにJump Jetを初めから装備しているので、相手より早く高台へ上ることが可能。高台から狙撃すれば、有利な状況で戦闘を進めることができる。どう考えても上級者用の機体だ

9	20	–	14	–	14	–	10	10	14	14
8	15	5	11	3	11	3	10	10	14	14

Owens　35　×



18機体あるMechの中で初期移動速度が最も速い。機体も小柄なため、誘導武器以外で移動をし続けるOwensにダメージを与えることは難しい。お勧めの設定はAlt B。小柄な体と移動速度を生かし、相手の攻撃をくぐり抜け、4門のLaser(S)で一撃離脱を繰り返す。装甲が厚い相手にはSRM6もプラスしてダメージ力を高めたい

9	22	–	16	–	16	–	12	12	16	16
9	16	5	12	4	12	4	10	10	15	15

Puma　35　×



Pumaは移動速度が速く、どの初期設定を選んでも必ずFlamerを装備している。しかし、Flamerの射程距離は短く、装甲が薄めのPumaではFlamerを当てる前に倒される危険がある。ここは思い切ってFlamerを使うことをあきらめ、遠距離でも戦うことのできるAlt Aを選び、遠くからLRM20で確実にダメージを与える戦法にしたい

9	22	–	16	–	16	–	12	12	16	16
9	16	6	12	4	12	4	12	12	14	14

Strider　40　×



体の大きさの半分以上を占める脚部が特徴の軽量Mech。脚部を相手から狙われやすいが、かなり細いため相手の攻撃が脚の間をすり抜けていくことがよくある。ほかの軽量Mech同様、移動速度が速く装甲が薄いため、遠距離戦が主体となる。Alt Cなら、初めから装備している武器がすべて遠距離用なので手軽に遠距離主体で戦うことができる

9	24	–	20	–	20	–	12	12	20	20
9	15	6	14	5	14	5	12	12	14	14

Shadowcat　45　○



移動速度は速いが装甲が薄いため、近距離戦で相手をかき回すような戦いにはあまり向いていない。中距離から遠距離で相手と間隔を空けて戦うのに向いている。お勧めの機体設定はAlt B。装備している兵器がすべて遠距離兵器だが、ER Laser(L)は中距離でもじゅうぶん威力を発揮してくれるので頼れる武器となるだろう

[illegible]	28	–	22	–	22	–	14	14	22	22
[illegible]	20	6	18	4	18	4	10	10	18	18

Blackhawk　50　×



移動速度が速く、どの機体設定を選んでもJump Jetを装備している。Torso旋回がないので初心者でも扱いやすいが、どの初期設定も癖があるので、中級者向けの機体といえる。比較的扱いやすいのが弾数制限のないAlt A

[illegible]	32	–	24	–	24	–	16	16	24	24
[illegible]	23	8	16	8	16	8	16	16	20	20

Bushwacker 55 ○



機体自体に癖がなく、とても扱いやすい。機体設定はPrimのみだが、近距離から遠距離まで攻撃できる武器がすべてそろっている。しかし、ER Laser(L)以外は弾数制限がある武器ばかりなので、すべて撃ち尽くしたときはこの武器のみで戦わなければならないのがつらい。無駄撃ちは極力避け確実にヒットさせよう

9	36	−	26	−	26	−	18	18	26	26		
9	23	6	22	4	22	4	10	10	21	21		

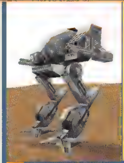
Champion 60 ○



Torso部の面積が大きいため、ほかの場所へあまり攻撃がヒットすることなく、この部分に攻撃が集中しやすい。初期設定はPrimのみで、装備している武器は近距離から中距離を攻撃できるものしかない。移動速度があまり速くないため、遠距離攻撃主体の相手だと捕まえるのにかなり苦労する。プレイヤーの腕が問われる機体だ

5	40	−	28	−	28	−	20	20	28	28
9	24	8	18	6	18	6	12	12	15	15

Vulture 60 ○



Torso部には主にミサイルなどの弾数制限がある武器を搭載し、両腕にはLaserなどの弾数制限のない武器を搭載している。従って、Torso部の武器を撃ち尽くした後、両腕を破壊されると何もできなくなる可能性があるので注意したい。Vultureの機体設定は4種類あるが、Primがいちばん癖がなく扱いやすい

	40	−	28	−	28	−	20	20	28	28
	23	7	16	7	16	7	16	16	23	23

Cauldron born 65 ○



脚部の面積が大きいため、ここにダメージが集中しやすい。特にダウンしたときなどは、相手からの追い討ちを脚部に受けて、そのまま何もできずに倒されることがある。戦闘中はできるだけ立ち止まらず、相手の攻撃を回避しやすいように動き続けた方がいい。お勧めの機体設定はオールラウンドで戦えるAlt Aだ

9	42	−	30	−	30	−	20	20	30	30
9	32	9	22	8	22	8	17	17	19	19

Avatar 70 ○



移動速度が速く、どの機体設定でも遠距離を攻撃できる武器を搭載しているため、遠距離から常に攻撃するタイプのMechと認識してもいい。初期設定でAlt Cを選べば、ER PPCとLRM10を装備しているので、遠距離からの狙撃がかなり楽になる。装甲が薄めなので近距離戦になりそうなら、ひたすら相手から離れて体制を立て直したい

9	44	−	30	−	30	−	22	22	30	30
	30	9	22	8	22	8	16	16	26	26

Thor 70 ○



平均的な装甲値だが、相手に大きな脚を狙われやすい。常に移動し続け、脚へのダメージを減らすように心掛けたい。お勧めの初期設定は近距離から遠距離まで戦えるAlt C。中でも装備しているUltraAC20は、直撃させれば2、3発で相手を破壊することのできる強力な武器だ。うまく使って近距離戦を制していこう

9	44	−	30	−	30	−	22	22	30	30
9	27	8	22	7	22	7	17	17	23	23

Madcat 75 ○



Torso部以外のArmor値が高いので、追加ArmorはTorso部に割り振るとかなり強くなる。機動性能は高く、相手の攻撃を回避しやすいが、両肩に大きく張り出したミサイルポッドに攻撃を受けやすいため注意が必要。Madcatの初期設定は5種類あるが、近距離から遠距離まですべてカバーできるPrimが使いやすい

9	46	−	32	−	32	−	24	24	32	32
9	36	9	25	7	25	7	24	24	32	32

Orion 75 ○



初期設定がPrimしかなく、両腕にLaser(M)が装備されているが、その両腕を破壊されると、Torso部にある弾数制限のある武器しかなくなる。そのため後半戦が苦しくなる。また、移動速度が遅いので、一度相手を逃がすとなかなか捕まえることができない。両腕を破壊される前に、なんとしても相手を破壊する気持ちで戦おう

9	46	−	32	−	32	−	24	24	32	32
	36	9	22	10	22	10	21	21	32	32

Sunder 90 ○



移動速度が遅く、体の面積が大きい。そのため、相手の攻撃を受けやすい。しかし、Armor値が高く、移動しながら相手を攻撃するテクニックを身に付ければ、この弱点は解消されるだろう。お勧めの初期設定はPrim。弾数こそ少ないが威力の高いAC20を初期装備として持っているため、数回AC20をヒットさせれば一発逆転を狙うことも容易だ

9	58	−	38	−	38	−	30	30	38	38
	41	12	28	10	28	10	30	30	33	33

Supernova 90 ○



初期設定がPrimしかなく、初めからER Laser(L)を6門搭載している。ただし、ER Laser(L)は発熱量が大きいので、調子に乗って連続で撃つとオーバーヒートを起こす。また、ER Laser(L)は両腕に3門ずつ装備しているため、腕を破壊されると何もできなくなる。片手から1門ずつ外し、Torso部にAC系の武器を装備し直した方がいいだろう

	58	−	38	−	38	−	30	30	38	38
	33	10	26	8	26	8	26	26	30	30

Annihilator 100 ○



重量級Mechなので移動速度が遅く、相手の攻撃をかわしづらい。相手の攻撃はTorso部に集中することが多く、しかも、Torso部のArmor値は低め。何か装備を外して追加ArmorをTorso部に装備したい。機体設定はPrimのみなので、外す装備はPulse Laser(M)がいいだろう。LB-10X ACの破壊力は魅力的なので外さずに付けておきたい

	62	−	42	−	42	−	34	34	42	42
	25	10	21	9	21	9	24	24	24	24

Daishi 100 ○



移動速度が遅いため、動きの速い軽量Mechなどに背後を取られやすい。しかし、Armor値がどこも高く、2、3回後ろから攻撃されたぐらいではびくともしないだろう。お勧めの初期設定はPrimだ。4門装備されたER Laser(L)と、同じく4門装備したPulse Laser(M)を使い、重量級Mechの火力をほかのMechに見せつけてやろう

	62	−	42	−	42	−	34	34	42	42
	47	14	32	10	32	10	34	34	41	41

公道レースにルールは無用 都市を舞台にした異色のレーシングゲーム

MIDTOWN MADNESS

凶悪な交通事情でその名を知られる都市、シカゴ。マイクロソフトのマッドネスシリーズ最新作は、そのシカゴを舞台にした過激なレーシングゲームだ。忠実に再現された街の中を、実在の車で自由自在に走り回ることが可能になっている。操作方法は、必要なキー操作も少なくシンプルで、キーボードでも簡単に運転することができる。そのため、初めての人でも簡単に遊べるところが大きな魅力だ。マルチプレイにも力が入っており、熱いバトルが堪能できる。まずは、代表的な二つのレーシングゲームと比較して、ゲームモードやグラフィックなどの特徴を浮き彫りにしていこう。

レーシングゲーム三者比較

MTM2、NFSⅢと比較して分かる、MMの特長

「Midtown Madness」(以下、MM)は、今までの3Dレーシングゲームとは一風変わった味付けがされていて、独特の雰囲気を持っている。特筆すべき点は、実在の都市シカゴがゲームの舞台になっているということ。そして、その造りが非常にリアルに再現されていることである。観光ガイドに載っているような有名な建物はもちろん、バッキンガム噴水や市内を走る高架鉄道までしっかりと再現されているのだ。

また、リアルなのは建造物だけではない。MMはシカゴの街の交通事情をも再現してみせた。一般車はしっかり交通ルールを守り、交差点の信号が赤になれば道路は渋滞する。夜になれば通行する車はもちろん、歩行者の数も減少するという凝り様。その町中でレースをするのだから、何ともはた迷惑なゲームだといえるだろう。この過剰なまでのリアルさが、ほかのレースゲームにはない駆け引きを生み出しているのだ。



車道も歩道も関係な[illegible]歩行者は[illegible]



メイグス・フィールド空港の滑走路に侵入し、飛行機と並んで走ることも可能だ

選べるコースを比較

MMでは特に決まったコースがないため、走り方はプレイヤー次第。ライバルに勝つためなら、渋滞の車の列に突っ込もうが、歩道を突っ走ろうが自由なのだ。しかし、衝撃を受ければボディはへこみ、フロントガラスは割れ、車の安定性がなくなってコントロールが難しくなる。交通ルールを無視して無茶な運転ばかりしていると、最後には大事故を起こして車がクラッシュ。モードによってはゲームオーバーとなってしまう。マップは一つしかないが、チェックポイントによって通るコースが異なってくる。シングルレースでは10種類のコースがある。

同じマイクロソフトから発売されている「モンスタートラック マッドネス2」(以下、MTM2)では、マルチプレイ専用のものを含めると、架空のマップが13種類。マ

Information	
開発元	：Angel Studios社
販売元	：マイクロソフト株式会社
問い合わせ先	：マイクロソフト カスタマーインフォメーション センター 03-5454-2300
価格	：オープン
OS	：Windows95／98
CPU	：Pentium 166MHz以上
メモリー	：48MB以上
ビデオ	：800×600ドット以上 6万5536色以上 (4MB以上のVRAMを搭載した3Dアクセラレーター カードを推奨)
HDD容量	：330MB以上 (実行時に100MB以上)
CD-ROMドライブ	：2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド	：SoundBlasterと互換性のあるサウンド機能
対応API	：Direct3D
PC-98での動作	：○
発売時期	：6月25日予定

気ままにドライブかはたまた町中を大暴走か？

四つのシングルプレイモード

タイムトライアル

制限時間内に、決められたポイントをすべてクリアするレース。時間内にゴールできなければゲームオーバーになってしまう。スピードの遅い車を選択した場合には、基本的にクリアは不可能。対向車やパトカーに注意しつつ、シカゴ最速を目指せ。



レース中もマップをきちんとチェック ライバルカーの位置にも気を配っておこう

サーキット

決められたサーキットコースの周回タイムを競うレース。基本的にコースは定められているため、プレイヤーのテクニックが純粋に試されるレースだ。選択する車はスピード重視にして、スピンやクラッシュなどのミスをいかに少なくできるかが重要なポイントになる。

チェックポイント

点在するチェックポイントをクリアしていくレース。コースが決まっていないので、ルート選択の自由度はかなり高い。町中に点在するすべてのポイントを通過すると、マップ上にゴール地点が出現する。途中までゴールが分からないため、ルート選択がかなり重要となる。また、邪魔なライバルカーや入り組んだコースが多いので、パワーのある車だと強引な走法やルートを使える分、有利になる場合が多い。



チェックポイントレースでは、この写真のようなチェックポイントを次々と回ることになる どちらの方向から通ってもOK

MIDTOWN MADNESS



MMでは、こんな大事故も日常茶飯事。交差点では特に気を付けて走ろう

ップ内を自由に走ることができるものの、コースを外れると結果的にタイムロスになってしまう。ダメージによってグラフィックは変化するが、車の性能に影響はない。また、純粋にスピードを競うタイプの代表として挙げられる「ニードフォースピード Ⅲ ホットパーシュート」(以下、NFSⅢ)では、架空の道路をモデルにしたコースが9種類ある。決められた道以外を進むことはできず、車にダメージがたまって走れなくなることはない。

運転できる車の種類

プレイヤーが選択できる車種は10種類。実際にシカゴでよく見られるような車が用意されている。20種類の車が選べるMTM2や、15種類あるNFSⅢに比べると、数では多少見劣りするかもしれない。しかし、車自体の性能はかなりバラエティーに富んでおり、グラフィック以外にあまり違いが見られないMTM2や、スポーツカーしか用意されていないNFSⅢと違って、レースに合わせた車選択が重要なポイントとなる。そのため、単なるレースゲームは食傷気味、という人にもお勧めできる。小型車で車の列を縫うように走ってもいいし、大型トレーラーで押しのけて走るのも、なかなか愉快だ。

グラフィック

ライバル車以外にも、一般の車や歩行者などが同時に動きまわるので、MMの画面は非常ににぎやかだ。列車が通ったり、標識が倒れたりするMTM2よりも、はるかに多くのオブジェクトが存在する。ただし、パソコンの能力が低いと、どうしても画面表示が遅くなってしまうので、交通量を減らしたり、歩行者の表示を切ったりすることも可能だ。

グラフィックオプションの項目を一概に比較することはできないが、雲の影、空のテクスチャー、車の反射などの表示の切り替え、オブジェクトの表示範囲、ライティングクオリティーの調整ができる。すべてをオンにした場合は、車体への映り込みや光の反射などが非常に美しく、グラフィックを売りにしているNFSⅢにも引けをとらない。

操作感

車の挙動は意外にシビアで、ちょっとした操作ミスが大事故につながる。歩道に乗り上げるとハンドルが取られ、芝生の上を走るとタイヤがずるりと空回りするといった具合だ。また、ハンドルを切った状態でアクセルをふかすと、あっけなくスピンしてしまう。こういった点では、車の動きのリアルさに定評のあるMTM2と比較しても遜色はない。スピード感を重視して、ある程度デフォルメされているNFSⅢとは決定的に異なっている部分だ。

また、さらにリアリティーを追及する人は、「マイクロソフト サイドワインダー フォース フィードバック ホイール」を試してみてはどうだろうか。これを使用すれば追突したときの衝撃が体感でき、さらなる臨場感を味わえる。







グラフィックのオプションをすべてオンにした状態。MTM2では遠くの景色が省略されている。MMでは車体への映り込みは当然、流れる雲の影までが再現されていて、NFSⅢに匹敵する美しさだ

マルチプレイのオリジナルモード

シティードライブ

ほかのモードと違い、車がクラッシュしてもゲームオーバーにはならないので、シカゴの町を隅々まで探索することが可能だ。このモードで車の運転に慣れておくといいだろう。



シティードライブでは、天候や時間帯、通行量などを変更できる。例えば、雪道では滑りやすくなるというような影響が出てくるのである。視界も悪くなるので運転には細心の注意を払おう

カーチェイス

マルチプレイ専用のカーチェイスでは、さらに個人戦、窃盗団VS警察官、窃盗団VS窃盗団の3種類が用意されている。参加者は、まず自分がどちらの陣営に所属するかを選択。ルールはいたってシンプルで、マップ上に置かれたゴールドをひたすら奪い合う。ゴールドを拾って、自分の陣地に持ち帰れば得点が加算されていく方式だ。

ただし、ゴールドを運んでいる車は、ダメージを受けるとそれを落としてしまう。つまり、先にゴールドを拾っても、自分の陣地に入るまで安心することができないのである。さらにゴールドと陣地の位置は毎回ランダムに変化するので、プレイヤーはそのたびに新たな戦略で対応していかなければならない。設定によって規定得点をクリアしたとき、もしくは制限時間内により多くの得点を獲得したときに勝利が決まる。

多人数による団体戦となれば、チームワークや駆け引きが必要だ。つまり、マップで敵と味方の位置を常に把握し、その進路を予測して先回りすることが勝利のかぎを握る。相手の行動を考えた上での戦略と臨機応変に対応できる柔軟な思考を必要とする、本格派のマルチプレイゲームといえるだろう。



窃盗団VS警察官では、マスタング GT 対マスタングクルーザーの戦いとなる。性能は互角なので、プレイヤーの腕が勝負を分ける



前方に見えるのがゴールド。初期設定で重量を変更することが可能で、重くすれば運んでいる車のスピードはもちろん遅くなってしまうのだ

視点変更

運転中に視点を変更したり、バックミラーを表示したりすることができる。このとき、ドライバーズビューにすると、実際の車を運転している気分にひたれ、また自分の運転する車を表示しない分、処理速度が上がり、快適なドライブを楽しむことができる。地図を表示させておけば、進むルートをあらかじめ確認しておけるので便利だ。



後ろからのふかん視点以外にも、外から自分の車を見下ろす視点を自由にコントロールできたりする。スピードメーターやマップも、表示を自由にオン／オフできる

ライバルに差が付く車選びガイド

君の愛車はどれだ？全10車種性能比較

ここでは、このゲームで使用できる10種類の車の特長を比較、解説しよう。レースの内容に適した車を選んでもらいたい。また、ロックされた車は一定の条件を満たすまで使用できないが、マスタングクルーザーだけは、マルチプレイモードの警察側で選択できる。なお、各項目は5段階評価で、★が多いほど優れている。

フォルクスワーゲン ニュービートル



ゲーム中で最も車体の小さい車。そのため小回りが利き、裏道なども楽々と通ることができる。細かい路地の多いコースで力を発揮するタイプ。

スピード	★★
パワー	★
頑丈さ	★
重量	★
ロック	なし

キャデラック エルドラド ツーリング クーペ



この車は非常に安定した性能を持っており、初心者にも運転しやすい。ただし、パワーが低めなので、立ち上がりや加速が遅いことが唯一のネックである。

スピード	★★★
パワー	★
頑丈さ	★★
重量	★★
ロック	なし

フォード F-350 スーパーデューティー



スピードは遅いが、初期から使える車の中では最も高いパワーと頑丈さを持つ。そのため、激突時の衝撃に非常に強く、押し負けることがめったにないのが強み。

スピード	★★
パワー	★★★★
頑丈さ	★★★
重量	★★★
ロック	なし

パノズ AIV ロードスター



スピードが非常に速く、直線においては初期から使える車の中で最速を誇る。しかし、その反面頑丈さが低く、重量も軽いため衝撃にはとことん弱い。

スピード	★★★★
パワー	★★
頑丈さ	★
重量	★
ロック	なし

スピードが命！

タイムトライアルやサーキットレースで勝つためにはスピードが最も重要な要素。対戦相手を寄せつけずに戦うならこの車だ。

スピードTOP3
- 1位 パノズ GTR-1
- 2位 パノズ AIV ロードスター
- 3位 フォード マスタング クルーザー（ポリススペシャル）

邪魔者は跳ね飛ばせ

パワーのある車は、敵と押し合いになりやすいチェックポイントで有利。また、パワーがあると加速も良いことを知っておこう。

パワーTOP3
- 1位 フレイトライナー センチュリー
- 2位 フォード F-350 スーパーデューティー
- 3位 パノズ GTR-1

頑丈なのが一番

運転が下手ですぐにクラッシュしてしまうという人には、これらの車がお勧め。頑丈な車は衝突に強いので、ライバルカーを邪魔するような運転をすると、その強さを発揮できる。

頑丈さTOP3
- 1位 バス
- 2位 フレイトライナー センチュリー
- 3位 フォード F-350 スーパーデューティー

フォード マスタング GT



性能は平均的な車で、キャデラックと似たタイプといえる。しかしパワーが少しだけ高く、車体はやや小さめ。そのため、スタート時の加速が良く、立ち直りが早いのがポイント。

スピード	★★★
パワー	★★
頑丈さ	★★
重量	★★
ロック	なし

バス



とにかく耐久力が高い。しかし、車体が重く、大きすぎるので、カーブを曲がるのが大変。どのレースでも二つのコースで、アマなら3位以内でクリア、プロなら優勝することで使用可能になる。

スピード	★
パワー	★★
頑丈さ	★★★★★
重量	★★★★★
ロック	あり

フレイトライナー センチュリー



ゲーム中最高のパワーと耐久力を持つ車。押し合いで負けることはない。プロ、アマどちらでも、タイムトライアルで5コースクリアすると使えるようになる。

スピード	★★
パワー	★★★★★
頑丈さ	★★★★★
重量	★★★★
ロック	あり

フォード マスタング クルーザー(ポリススペシャル)



性能は平均的だが、全体的に能力が高いため安定して使える車。チェックポイントレースを六つ、アマならすべて3位以内でクリア、プロならすべて優勝することで使用可能になる。

スピード	★★★
パワー	★★
頑丈さ	★★
重量	★★
ロック	あり

'68 フォード マスタング ファーストバック



マスタングGTとほぼ同じ能力だが、加速性能はわずかにこちらが上である。サーキットレースを五つ、アマならすべて3位以内でクリア、プロならすべて優勝すれば使用可能となる。

スピード	★★★
パワー	★★
頑丈さ	★★
重量	★★
ロック	あり

パノズ GTR-1

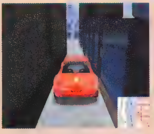


すさまじいスピードを誇り、直線では反則的な強さ。アマではロックを外すことは不可能。プロでレースをクリアするともらえるプロポイントを6000稼がなければいけない。

スピード	★★★★★
パワー	★★★
頑丈さ	★★
重量	★
ロック	あり

小さいことは良いことだ

車体が小さいと路地などに入りやすく、渋滞でもすり抜けていくことができる。そのため、ダウンタウンのレースでは非常に有利といえる。軽快なフットワークで、大きな車では使えない抜け道を走り抜けて行こう。



このぐらい小さな車なら、こんなに狭い場所でも減速せずに通行することができる

軽い車は要注意

車体の軽い車は他車との衝突に非常に弱い。特に、後ろから体当たりされると吹き飛ばされたり、即クラッシュしてしまうことすらある。また、コーナーで曲がりすぎてしまう点にも注意が必要だ。

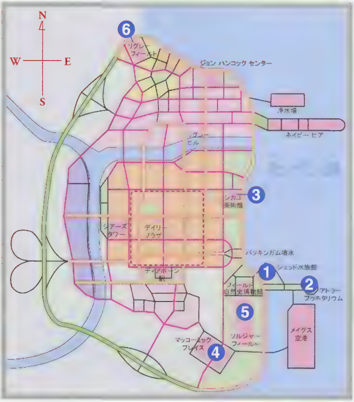


車体が軽いと、わずかな接触でもこんなに吹き飛ばされてしまうことがある

画面の中に忠実に再現されたシカゴの街

シカゴ観光ガイドブック

ここでは、ゲームの舞台となるシカゴについて紹介していく。シカゴの街は縦に長くなっており、北側は入り組んだ路地が多く、逆に南側は大きく開けている。高架鉄道のある中心部は、道幅は広いが、信号や交通量が多い。レースの際は、コースやチェックポイントの場所、時間帯による交通状況などを把握しておくことが重要になってくるだろう。



観光気分で名所を見学

シカゴはアメリカ合衆国イリノイ州に属する人口約273万人の大都市で、ニューヨーク、ロサンゼルスに次ぐアメリカ第3位の都市である。ニックネームは「ウィンディシティ(風の都市)」だが、最近では「マイケルジョーダンズタウン」呼ばれることも多い。シカゴと言えば、世界で2番目に高いビル「シアーズタワー」が有名だが、今回はこのゲームならではの特長として、内部を通過することのできる建物を優先的に説明することにした。また、ここで紹介する建物以外にも中に入れる場所は多いので、ぜひ探してみてほしい。

❶ シェッド水族館

世界最大の屋内水族館。1929年に設立された。700種以上、約6000匹の海の生物が飼育されている。八角形をした建物で、東西に通り抜けることが可能だ。



❷ アドラープラネタリウム

西半球で初めて設立されたプラネタリウムで、宇宙博物館も兼ねている。観光に行くなら金曜の夜がお勧め。東西に通り抜けられることが可能で、東口からだと入りやすい。



❸ シカゴ美術館

アメリカ三大美術館の一つ。印象派と20世紀アメリカ美術のコレクションが特に有名で、10部門、30万点以上の収蔵品を有する。ここも南北に通り抜けることが可能。



❹ マッコーミックプレイス

アメリカ最大といわれる総合コンベンションセンター。火事でいったん焼失しており、1971年に再建された。1999年春のCOMDEX(コンピューター見本市)もここで開催された。



❺ ソルジャーフィールド

1971年よりアメリカンフットボールチーム「シカゴベアーズ」の本拠地となったフットボール競技場。3ヵ所ある通路を使うことにより、グランドに入ることができる。



❻ リグレーフィールド

シカゴ カブスの本拠地。メジャーリーグでは2番目に古い球場として有名だ。映画のロケ地としてもよく使用されている。北と東の入口からグランド内に入ることが可能。車でダイヤモンドを一周してみるのも楽しい。





MIDTOWN MADNESS

シカゴ抜け道案内

抜け道を利用して ライバルを出し抜け

シカゴ市内を自由自在に走るためには、いろいろと気を付けなければいけないことが多い。これから述べる以下のポイントに注意して、華麗に街を走り抜けてほしい。

扉の向こうに何がある?

街には多くの建物があるが、実は、中に入れる所がいくつか存在する。一見しただけでは分からないことが多いので、怪しい扉を見つけたら調べてみることが重要。抜け道として覚えておけば、マルチプレイ時に行動範囲をかなり広げることができる。



ビルの中を突き抜けてショートカットすることができる。ただし、ガラスや扉を破る際には、わずかながらダメージがあるので、車が壊れそうなときには危険だ

他車には注意

レースではライバルカーだけでなく、対向車にも注意する必要がある。交通量の多い道は、事故の起きる確率がかなり高い。信号に注意していないと、すぐに衝突されてしまう。また、街を走るパトカーにも要注意。彼らはプレイヤーの車を狙って、体当たりをしてくる。ただし、行動範囲は決まっているので、一気に加速して振り切れば追って来なくなる。



レースの邪魔をしてくるパトカー。彼らは必ずプレイヤーの車を狙ってくる。パトカーが起こした事故に巻きこまれることもある

地図にない道を探せ

マップ上には記されていないが、ビルとビルの間の路地や、地下道が多数存在する。路地裏の道はかなり狭い場合があるので、車体の小さい車でなければ通れない場所も多い。また、地下道の入口や出口では、ドライバーズビューにしていると対向車が見えにくいので注意したい。そういった道は、基本的に通行量が少ないので、クラッシュに気を付ければ有効な近道として使える。



地下道は重要なポイント。入口を見つけたら必ず覚えておこう。出口では横からの飛び出しに注意

可動橋は危険と隣り合わせ

コースとして使われることが多い可動橋は、上に開いた状態だと、重い車は登りにくく、また軽い車は着地に失敗しやすい危険な場所である。しかし、安定性の高い車なら、パトカーや、マルチプレイ時の敵車の追跡を振り切る、有効なポイントとなる。



可動橋をオーバースピードで飛び越えてしまった。こうなると着地の際に大ダメージを受けてしまう。手前でブレーキを使えば、うまくジャンプできる

交差点を駆け抜けろ 状況に応じたドライビング

高架鉄道に囲まれた通称「ループ」地区はシカゴの中心部にあたり、車の交通量が多く、信号機の数もそれを反映している。レース中は赤信号だからといって、いちいち止まるわけにはいかない。ライバルに勝つには、信号に左右されない走り方が重要だ。

信号が青の場合

できるだけ右車線を走ることを心がけ、スピード差に注意しながら歩道や左車線から追い越しを狙う。左右の道から交差点内に進入してくる車は少ないので、左車線を走る対向車と、前方を走る車の車線変更のみに気を配り、左右どちらから追い越しをかけるか、即座に判断しよう。



こんなときは、前方の車の速度差を読み取って、速いほうの車の後ろを追いかけるように、間をうまくすり抜けて行こう

信号が赤の場合

右車線は信号が変わるのを待つ車で渋滞してしまう。この場合、左車線へ移動し、交差点内で再び右車線へと移動する。ここで気をつけたい点は、左右の道から交差点内に進入してくる車。バスやトラックなど大型車の場合、交差点をふさがれてしまい、大事故の原因となることを覚えておこう。



前方が赤信号なら前方から直進してくる車がないので、思いきって対抗車線に飛び出してしまって、走行車線の渋滞を追い抜こう

スタークラフト

種の存亡をかけた3種族の最後の戦いを見せます

同種族で権力闘争を繰り返す テラン

ラストミッションまでのストーリー

先の内戦の後、テランでは連邦同盟軍が不動の地位を築いていたが、その圧政に不満の声を漏らす者も少なくなかった。その連邦同盟軍の惑星の一つが、突如襲来したザーグによって壊滅的被害を受けたところからテランのエピソードは始まる。

あなた(プレイヤー)は連邦同盟軍の司法官だが、過激派として知られる"コーハルの息子たち"と合流し、反連邦同盟軍としての色合いを強めていく。終盤になり物語はさらに一転。コーハルの息子たちのリーダーであるアルクトゥルス・メンスクもまた権力に取り付かれた男にすぎなかったのだ。連邦同盟軍の本拠地、惑星タルソニス攻略に当たって彼は宿敵のザーグをも利用し、ケリガンをそのいけにえとした。さらにはあなたに反逆者のらく印を押したのだった……。

ラストミッション攻略

ミッション名	運命のとき
勝利条件	イオンキャノンを破壊せよ ライナーの生存を確保せよ

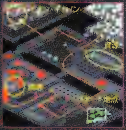
惑星タルソニスの星域から撤退するため、イオンキャノンを破壊するというのがこのミッションの目的だ。プレイヤーが指揮する軍隊は5時方向からスタートする。参戦するキャラクター(シングルシナリオではさまざまな人物が特殊なユニットとして実際のゲームに登場する)はジム・ライナーのみで、初期戦力として頼りになるのはシエージュタンク2台ぐらいである。

ゲームが始まったら、このシエージュタンクを変形(シエージュモード)できるよう研究開発を優先し、バンカー、タレットとセットで早期に守りを固めよう。というのも、敵陣にはゴーストやバトルクルーザーが初期配備されており、最低でもタレット+シエージュタンクがないと、クロークしたゴーストによる核攻撃を序盤から受けてしまうからだ。また、CPUが操る敵ゴーストの動きはすさまじく、3、4機のバトルクルーザーならば、ロックダウン連射によってあっさり沈黙させられてしまう。よって、戦術としては高価な航空部隊をそろえるよりも、マリーン+シエージュタンクの物量で攻めた方が無難である。

敵は赤と白の2勢力がいるが、2時方向に本拠地を持つ白の勢力が手ごわい。9時方向の赤の勢力は、8時方向からシエージュタンク+大量のマリーンと共にじわじわと歩を進めていけば容易に陥落させることができる。一掃した後にコマンドセンターを建て、予備の資源を取りつつ、白の本拠地手前の橋まで侵攻しよう。橋の向こうには多数のゴーストとシエージュタンクが配備されているため、ここが激戦区となる。多数のSCVを同行させ、バンカー+タレット+シエージュタンクによる前線拠点を死守しつつ順次戦力を投入し押し切ろう。2時方向の本拠地を壊滅させれば、敵の抵抗はないに等しい。そのまま地上部隊をドロップシップで輸送すれば、イオンキャノン破壊は目前だ。



イオンキャノンは陸路では行けない場所にある。周囲には多数のタレットが配備されているため、航空部隊のみではてこずるだろう。



テラン最終面マップ



難解最終ステージ徹底攻略

ラスボスさんいらっしゃい!

完全なる生命体を夢見る ザーグ

ラストミッションまでのストーリー

テラン本拠惑星タルソニスを壊滅させたザーグ。そのタルソニスで捕獲したケリガンを軸に、ザーグのエピソードは展開していく。なんと、中盤にケリガンはザーグの女王として生まれ変わり、ザーグそのものともいえるオーバーマインドと行動を共にするのだ。同じゼル・ナーガから生まれたザーグとプロトスだが、オーバーマインドは完全な生命体となることを夢見てプロトスをも取り込んでしまおうと欲している。今プロトスの故郷アイユールへの侵攻が始まった。

ラストミッション攻略

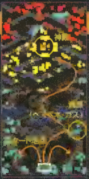
ミッション名	あるべき場所で
勝利条件	プロトスの神殿を破壊せよ [illegible]

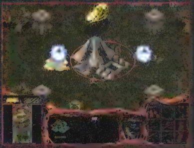
かつてゼル・ナーガがアイユールへ降り立った地。オーバーマインドはそこを新たな玉座にしようとしている。聖地に残るプロトスの神殿を破壊し、カイダリン・クリスタルを運ぶことが本ミッションの目的だ。

スタート地点は長方形マップの6時方向で、周囲はすべてプロトスに囲まれている。敵はすでにリーバー、キャリアー、アルコンまでを配備しているため、奇襲などの奇策は通用しにくい。ここはザーグの定番ともいえる大量のハイドラリスクにガーディアンを加えた軍勢でけ散らしていこう。

序盤では5時、7時の方向にいる緑の勢力を壊滅させ、新たなベスペネ・ガスを確保することが課題となる(ハイドラリスク、ガーディアンの生産には多量のベスペネ・ガスが必要)。本拠左右には別のミネラルも多数あるので、すぐに二つのハッチェリーを作り、生産スピードを向上させるとよいだろう。ハイドラリスクの量産体制が整ったら、さらに4時方向にあるベスペネ・ガスを確保し、前線拠点を築こう。ここからプロトスの神殿までは、すべての敵を倒す必要はない。神殿右方向から風穴を空け、一気に乗り込んでしまえばよい。ガーディアンの数が整った時が勝負だ。

ザーグ最終面マップ





プロトスの神殿。この神殿を破壊してもカイダリン・クリスタルを輸送するまでは周辺を占拠し続けなければならない。ガーディアンを中央に配備し、守り抜こう

強大な敵オーバーマインドと対峙した プロトス

ラストミッションまでのストーリー

オーバーマインドがついにアイユールの大地に下り立ってしまった。彼らを倒せるのは異端とされるダークテンプラルだけであるにもかかわらず、伝統にしがみつく枢機卿(すうききょう)らは一向に耳を貸そうとしなかった。事態はダークテンプラルの良き理解者であるタッサダールと枢機卿らの内部抗争へと発展。プロトスの一執行官にすぎなかったあなた(プレイヤー)も巻き込まれていく。そして今、タッサダール、テランのライナー、ダークテンプラルの神官ゼラタルと共にオーバーマインドへ最後の戦いを挑もうとしている。

ラストミッション攻略

ミッション名	嵐の目
勝利条件	オーバーマインドを破壊せよ [illegible]

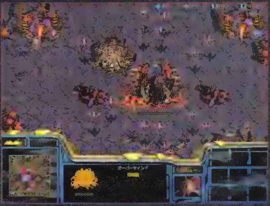
本ミッションは、テランとプロトスの2種族を操るという特殊な仕掛けになっている。資源は共有なので、研究開発費の面からメインに使う種族を決めて戦うのがお勧めだ。ここでは難易度の低いテランをメインとした攻略手順を紹介しよう。

ライナー率いるテランは11時、タッサダールらのプロトスは5時方向からスタートする。プロトスは資源の採取が中心なので防衛さえできればよい。防衛は対地対空のドラグーンとフォトンキャノンで行う。

メインであるテランは、航空部隊の量産を避け、マリーン+シエージュタンクを使って攻める。初めに対峙する赤のザーグ勢力は、テランの本拠地よりも一段低い位置にある。この高低差を利用し、高台からシエージュタンクで一方的に攻撃するというテランお得意の戦術を使うのだ。もちろん、敵にはガーディアンが多数初期配置されているので、この戦術だけでは勝てない。大量のマリーンと、余ったベスペネ・ガスを使って生産したサイエンス・ベッセルで、ガーディアンの攻撃を乗り切ろう。正面からではとうてい勝てない戦力を持つザーグだが、テランを使って地道に削っていけば、確実に勝利することができるはずだ。

プロトス最終面マップ





グロテスクな外観のザーグの中でもひときわ目立つオーバーマインド。最終面にふさわしく難易度も高い。画面では見えないが地中には多数のユニットが身を潜めている

最後までシングルプレイを楽しみたいが、難しくて全然先に進めないとあきらめてしまった読者に贈る新連載。難易度の高いシングルプレイの終盤を一気に攻略し、エンディングを迎えるまでのヒントをお教えしよう。

第1回目のタイトルは、「Age of Empires」と並び、リアルタイム戦略シミュレーションの定番となった「スタークラフト」。スタークラフトは、テラン、ザーグ、プロトスという3種族のキャンペーンで構成されているため、それぞれのストーリー及び最終面を紹介する。なお、記事作成には、間もなく発売される完全日本語版を使用した。メッセージの翻訳をはじめ、セリフもすべて吹き替えされているので、ドラマティックな物語をあらためて堪能できることを付記しておきたい。

文／下村[illegible]

チューンナップの鬼

[OVER THE 100fps]

TNT2搭載カードの潜在能力を引き出して究極のパフォーマンスを実現

ゲーム用ビデオチップとして、最高のパフォーマンスとクオリティーを併せ持つRiva TNT2だが、中でもゲーマー垂ぜんのビデオカードが、カノープスのSPECTRA 5400とダイアモンドマルチメディア・システムズのViper V770だ。さらに、両ビデオカードの設定メニューには、クロックアップのためのスライダーバーが標準装備されているため、"チューンナップの鬼"としては、これを試さないわけにはいかない。これがRiva TNT2の潜在能力だ。　文／角田一美

Riva TNT2



Riva TNT2 Ultra



どちらも基本的には同じビデオチップだが、クロックアップ耐性の高いチップに"Ultra"の称号を付けて出荷している

2種類のチップが出荷されているRiva TNT2

6月号の特集2でRiva TNT2を紹介した際、ビデオチップやメモリーの動作周波数は不明瞭だった。しかし、5月になって各社からビデオカードが出荷されたことによって、コアクロックは125MHz、メモリークロックは150MHzに設定されているケースが多いことが分かった。中には、コアクロック125MHz、メモリクロック140MHzにしているメーカーもあるが、これはそもそも、nVIDIA社が「どの動作クロック設定で製品保証するかは、ビデオカードベンダーに委ねる」という基本姿勢をとっていることに起因している。

また、Riva TNT2には標準仕様のチップ以外に、コアクロック150MHz、メモリークロック183MHzに対応した高クロック版としてRiva TNT2 Ultraが用意されている。標準仕様のチップと比べて、製造プロセス上の違いがあるわけではないが、高クロック動作に対する耐性が高いチップを選別して、nVIDIA社がオフィシャルに認めたチップがRiva TNT2 Ultraである。同一製造プロセスでこうした高クロックバージョンのチップが存在するのも、nVIDIA社の基本姿勢によるところが大きい。

3Dゲームをより快適にプレイしたいと考えているゲーマーが興味を示すのは、当然、このUltraを搭載しているビデオカードだろう。

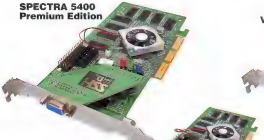
Riva TNT2搭載カードの大本命 SPECTRA 5400とViper V770

Riva TNT2を搭載したビデオカードは、日本市場向けに10社以上が製品を出荷している状況だが、ドライバ開発能力や過去の製品開発の実績から判断して、カノープスのSPECTRA 5400とダイアモンド・マルチメディア・システムズのViper V770が本命であることは間違いないだろう。両社はともに、Riva TNT2及びRiva TNT2 Ultraを搭載した2種類のカードを用意。主な仕様は下表のとおりで、動作周波数、メモリー容量は両社とも同じだが、製品化のポイントは大きく異なる。

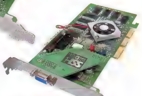
SPECTRA 5400は、ビデオ信号出力の品質向上に注力しており、アナログ、デジタルの各回路を分離することでノイズ対策を行うSSH(Signal Super Highway)が搭載されている。さらに複数のカラーフィルターを用意するDFS(Dual Filter System)によって、ハイエンドディスプレイ向けのチューニングが行われており、画質向上のためのハードウェア設計を施している。チップ冷却には、低振動、低騒音のクーリングファンを採用。メモリークロックはデフォルトで150MHz、上位バージョンのSPECTRA 5400 Premium Edition(以下、SPECTRA 5400 PE)で183MHzに設定されているが、ビデオチップが要求する仕様よりも高速なメモリーを採用しているため、SPECTRA 5400で最大183MHz、SPECTRA 5400 PEは200MHz(テストで使用したカードでは210MHzまで設定可能)で動作可能である。

一方、Viper V770は非常にシンプルなカードだ。Viper V550で採用されていたビデオ出力端子は装備せず、Viper V770はチップ冷却にヒートシンクを、上位バージョンのViper V770 Ultraはクーリングファンを採用。ハードウェアの設計がシンプルな分、SPECTRA 5400よりも30%以上低い価格(推定小売価格)を実現しているのが最大の魅力だ。

SPECTRA 5400 Premium Edition

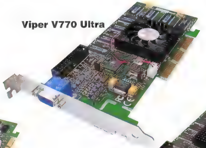


SPECTRA 5400



ビデオチップとメモリーの性能が違うだけで見た目はまったく同じ。しかし、ボード上に貼ってある"SSH"のラベルの色(ゴールドとシルバー)で両者を見分けることが可能だ

Viper V770 Ultra



Viper V770



画面のプロパティメニューでクロックアップが可能なViper V770 Ultraにだけ、クーリングファンが搭載されている

Riva TNT2搭載カードの仕様

	SPECTRA 5400 Premium Edition	SPECTRA 5400	Viper V770 Ultra	Viper V770
ビデオチップ	Riva TNT2 Ultra	Riva TNT2	Riva TNT2 Ultra	Riva TNT2
動作周波数	150MHz	125MHz	150MHz(最大175MHz)	125MHz
ビデオメモリー	32MB(SDRAM)	32MB(SDRAM)	32MB(SDRAM)	32MB(SDRAM)
メモリークロック	183MHz(最大200MHz)	150MHz(最大183MHz)	183MHz(最大208MHz)	150MHz
RAMDAC	300MHz	300MHz	300MHz	300MHz
最大解像度	2048×1536ドット	2048×1536ドット	2048×1536ドット	2048×1536ドット
水平周波数	31.5～167.5kHz	31.5～167.51Hz	31.5～108.5kHz	31.5～108.5kHz
垂直リフレッシュレート	60～150Hz	60～150Hz	60～200Hz	60～200Hz
対応API	OpenGL、Direct3D	OpenGL、Direct3D	OpenGL、Direct3D	OpenGL、Direct3D
対応OS	Windows 98／NT 4.0	Windows 98／NT 4.0	Windows 95／98／NT 4.0	Windows 95／98／NT 4.0
CPUへの最適化	SEE、3DNow!	SEE、3DNow!	SSE、3DNow!	SSE、3DNow!
価格(推定小売価格)	4万9,800円	3万6,800円	オープンプライス(3万1,800円)	オープンプライス(2万4,800円)
バスタイプ	AGP 2×	AGP 2×	AGP 2×／4×	AGP 2×／4×
付属ソフト	TOMB RAIDERⅢ/WinDVD/Paint Shop Pro 4.2J	BIO HAZARD 2/WinDVD	InControl Tools 99/Zoran SoftDVD	InControl Tools 99/Zoran SoftDVD
問い合わせ先	カノープス　TEL 078-992-6830 http://www.canopus.co.jp/		ダイアモンド・マルチメディア・システムズ　TEL 03-5695-8401 http://www.diamondmm.co.jp/	

40%のパフォーマンスアップを記録したRiva TNT2

今回、ベンチマーク測定を行ったビデオカードは、SPECTRA 5400、SPECTRA 5400 PE、Viper V770、Viper V770 Ultraの四つだが、ベースラインとしてRiva TNTを搭載したViper V550でも計測した。テストに使ったソフトは、OpenGLに対応した「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版だ。

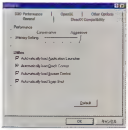
デフォルトの動作周波数で計測したところ、四つのカードはいずれも、Viper V550の計測値を40%近く上回る好成績となった。また、Riva TNT2 Ultraを搭載したカードは、ノーマルのRiva TNT2搭載カードと比べて、6%〜8%程度高い計測値を記録している。Riva TNTとRiva TNT2の動作周波数の差が約40%であるため、単純にビデオチップやメモリーの性能差が反映された結果となった。

続いて、クロックアップによるパフォーマンスアップの検証を行った。SPECTRA 5400、SPECTRA 5400 PE、Viper V770 Ultraの3製品については、クロックアップのためのツールが設定ユーティリティーの中に含まれている。SPECTRA 5400の場合、"Memory Setting"と表記されたスライダーバーを移動させることで、5段階のクロック設定が可能だが、このセッティングを変えることでビデオチップとメモリーの両方の動作周波数が変更される。スライダーバーが一つなので、ビデオチップのコアクロックを上げれば、同時にメモリークロックも上がるという仕組みだ。

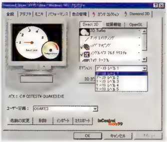
ちなみに、このスライダーバーを最大値に設定して、「Power Strip」(クロックアップが可能なユーティリティーソフト)で動作周波数を確認したところ、SPECTRA 5400はコアクロックが140MHz、メモリークロックが175MHz、SPECTRA 5400 PEはコアクロックが175MHz、メモリークロックが210MHzとなった。この状態でベンチマークテストを行ったところ、SPECTRA 5400は10%もの性能向上が見られたが、SPECTRA 5400 PEについてはわずか2.5%しかアップしなかった。クロックアップした状態のSPECTRA 5400よりも、デフォルト設定のSPECTRA 5400 PEの方が動作周波数が高いのだが、フレームレートはクロックアップ後のSPECTRA 5400の方が高い結果を残している。ただし、これは測定時の誤差によるもので、ビデオカードの性能を正確に反映した結果とは思えない。恐らく、今回テストに使用したPentiumⅡ 400MHz搭載機のボトルネックによるところが大きく、フレームレートの上限値は52〜53fps程度で、それ以上はビデオカードの動作周波数を上げても効果が見られないものと思われる。

Viper V770 Ultraも同様にクロックアップを試みた。専用ユーティリティー「InControl Tools 99」のメニューの中にあるDirect3Dの設定の中から"3DTurbo"の項目を選択し、オプションの"ブーストレベル"を変更する。これによって、コアクロックとメモリークロックを5MHz刻みで最大+25MHzまでアップさせることが可能だ。そこで、コアクロックを設定の上限である175MHz、メモリークロックを208MHzにしてベンチマークテストを行ったところ、約4%の性能向上が見られた。

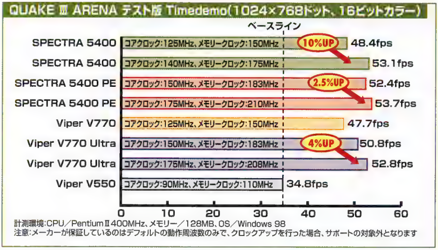
なお、InControl Tools 99は、ビデオチップのクロック設定のほか、個々のゲームごとにレンダリングオプションを設定することが可能で、これによって、ゲームのパフォーマンスが最適化できるようになっている。



SPECTRA 5400のドライバに付属する設定ユーティリティー。クロックの設定は"General"タブ内のスライダーで行う



Viper V770 Ultraに付属する「InControl Tools 99」。設定メニューの中の"3D Turbo"でコアクロックの設定が可能



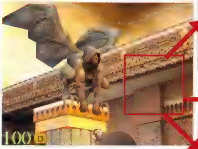
50fpsを超えたあたりから、オーバークロックの効果が見られなくなっている。これは、ビデオカード以外の部分にボトルネックが発生しているためだと思われる

Riva TNTとRiva TNT2でゲームの画質に差が出るのか?

Riva TNTとRiva TNT2を比較したところ、ベンチマークテストでは約40%もの性能差が出たが、画質面では違いが見られるのだろうか。SPECTRA 5400 PE、Viper V770 Ultra、Viper V550を使ってQUAKE Ⅲ ARENA テスト版の画質比較を行った。

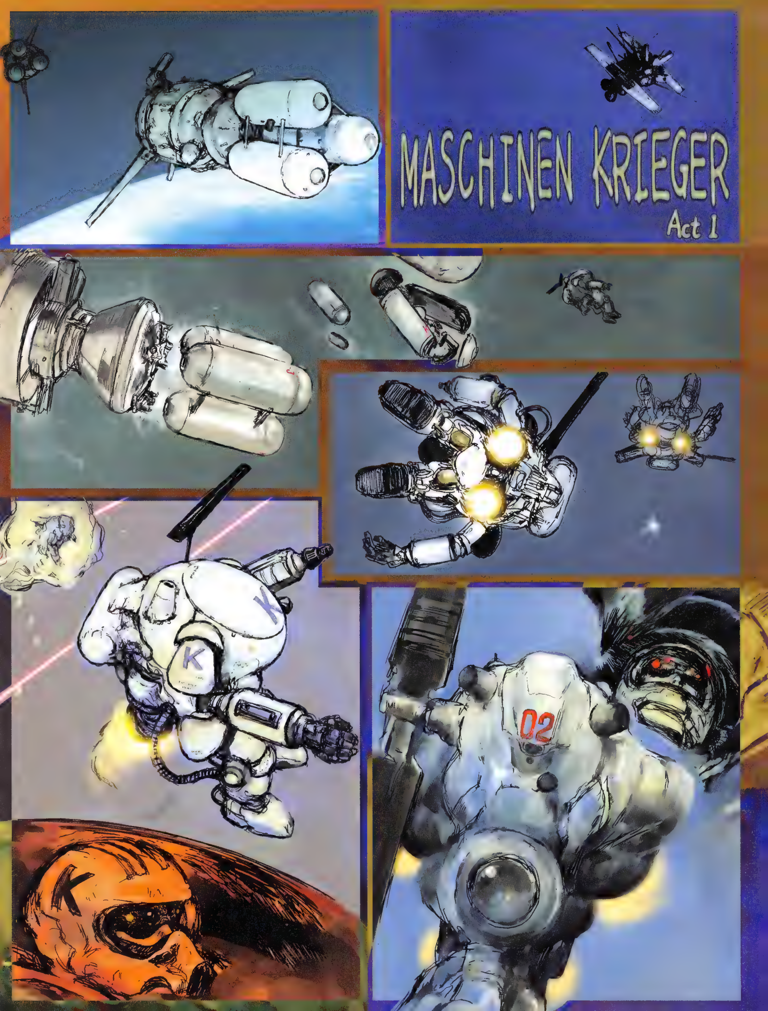
結論から言うと、これら3種類のビデオカードでは、違いがほとんど見られなかった。ただし、目を凝らして画面をよく見てみると、建物の影になっている部分など、暗部に使われているテクスチャーが、Riva TNT2カードでは、よりち密に描画されている印象を持つ。また、同じRiva TNT2 Ultraチップを搭載したViper V770 UltraとSPECTRA 5400 PEでは、当然ながら画質の違いを見つけることは難しい。

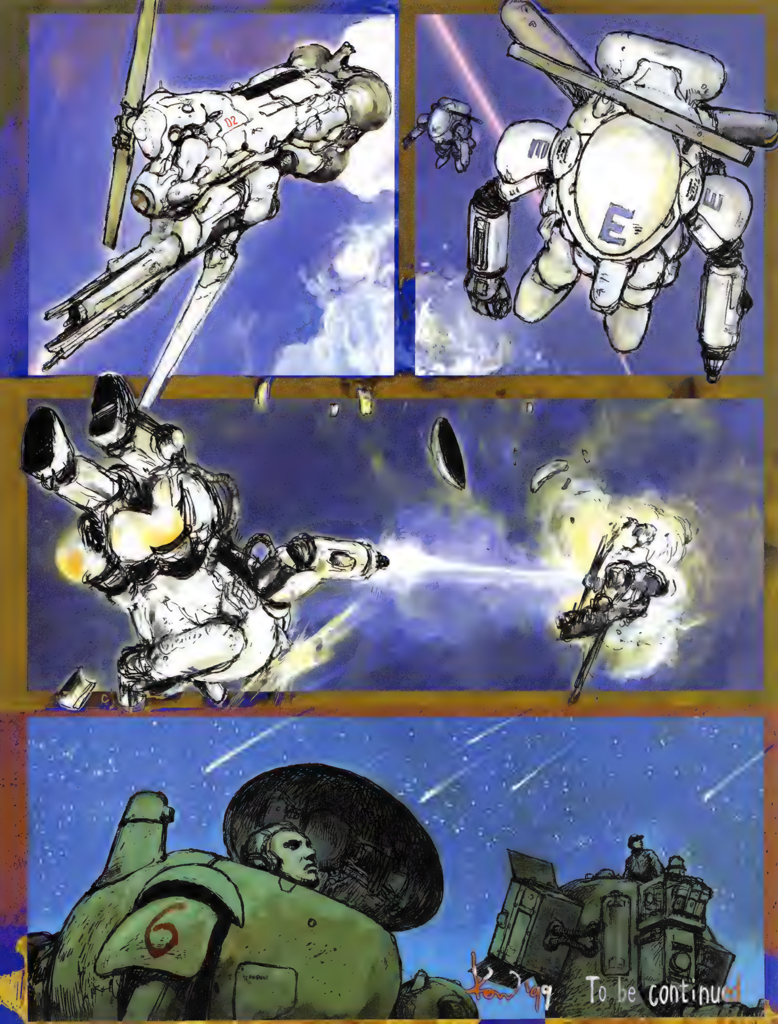
また、クロックアップした時に気になる画質の乱れ、ノイズについては、今回のテストでQUAKE Ⅲ ARENA テスト版をプレイしている時には、ほとんど感じられなかった。クロックアップしても画質が乱れないことから、Viper V770 UltraとSPECTRA 5400 PEはともに、高い潜在能力を持っていることが実感できた。



フレームレートでは大幅な性能差が見られるRiva TNTとRiva TNT2だが、QUAKE Ⅲ ARENA テスト版の描画クオリティーについては、違いは見られない




MASCHINEN KRIEGER
Act 1
K
K
02



D2
E
6
Kow '99
To be continued

Voodoo3はビデオカードメーカーへチップの供給が行われなかったため、日本市場向けの製品供給、ユーザーサポートに対する不安があったが、3dfx Interactive社は5月末に日本支社の開設を発表し、国内市場への本格的な参入を行った。今回は、この日本支社開設とVoodoo3 3500 TVのニュースを中心に、6月号で紹介できなかったVoodoo3 3000のパフォーマンステストの結果を紹介する。

文／tak・編集部

3dfx Interactive社が日本支社を開設 Voodoo3日本語版を発売して国内市場に本格参入

日本のユーザー向けサポートを本格的に開始

ビデオカードメーカーとして、Voodoo3搭載カードの販売促進に力を入れている3dfx Interactive社が、アジア太平洋地域における事業拡大計画の一環として日本に100％出資子会社「スリー・ディー・エフ・エックス株式会社」を設立した。日本市場向けの販売ルートとしては、すでに日商エレクトロニクスが販売代理店となって出荷を開始しているが、今回設立された日本法人は、国内パソコンメーカーへの製品販売、日本のユーザーへの技術サポートなどを行う予定である。

また、5月下旬からはVoodoo3 2000 AGPとVoodoo3 3000 AGPの日本語版パッケージの販売が開始された。製品には日本語ドライバと日本語マニュアルが添付され、3年間の製品保証と、技術サポート用フリーダイヤルも用意されているため、国内でも安心して購入できるようになった。価格はVoodoo3 2000 AGPが1万9,800円、Voodoo3 3000 AGPが2万7,100円となっている。



3dfx Interactive社CEOのグレゴリー・バラード氏。今後も研究開発を進め、6～9ヵ月ごとに新製品を投入すると語り、Voodoo3の後継チップの開発が進められていることを明らかにした

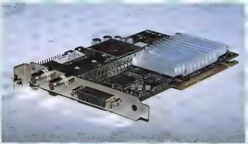
Vodoo3 3500は7月に発売延期 後継チップは秋以降に登場

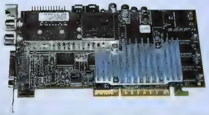
Voodoo3については、最上位モデルのVoodoo3 3500 AGPが5月中旬に発売される予定だったが、製品の仕様が見直されて、7月まで発売が延期された。ビデオチップの動作周波数は、これまでアナウンスされていたとおり183MHz、ビデオメモリーは16MBだが、新たにテレビ／FMチューナーを搭載して、製品名がVoodoo3 3500 TVに改められた。ゲームのパフォーマンスアップとはまったく関係ないが、MPEG2エンコーディング機能でテレビ番組をハードディスク上に保存（録画）することが可能だ。製品は、AGP版とPCI版が製品化され、価格は249ドル。日本語版の発売も予定されているが、テレビ／FMチューナーに互換性がないため、一部の仕様を変更して発売される予定だ。



スリー・ディー・エフ・エックス株式会社の代表取締役に就任したリチャード・シャック氏。日本語版Voodoo3のパッケージを手に、日本法人設立の目的を説明した

また、インターネット上の一部のニュースサイトで広まっている“Voodoo4”に関するうわさも気になる。32ビットカラーレンダリングや64MBのビデオメモリーのサポート、SLIへの対応など、Voodoo3の後継チップとしてはじゅうぶんなスペックだが、同社CEOのグレゴリー・バラード氏に聞いたところ、「正式には発表していないため、現在、報道されている情報は憶測にすぎない。Voodoo4という名称になるかどうかも未定だ」そうだ。同社の姿勢としては、「現在出荷中の製品の買い控えにつながる情報の公表は行わない」ということだが、第3四半期から第4四半期に向けて後継ビデオチップの開発を進めていることを認めた上で、「製品発表の時点でベストのテクノロジーを採用するつもりだ」と、語ってくれた。Voodoo Bansheeを発表して以降、nVIDIA社のRiva TNT／TNT2に押され気味の3dfx Interactive社だが、1999年後半に向けて、研究開発が着々と進められているようだ。





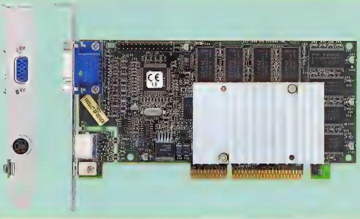
テレビ／ビデオ／FMラジオの機能を装備したVoodoo3 3500 TV。ボード上に巨大なチューナーを搭載したマルチメディアカードとして製品化される

Voodoo3 3000の実力を検証 Voodoo2 SLIと比べてメリットはあるのか？

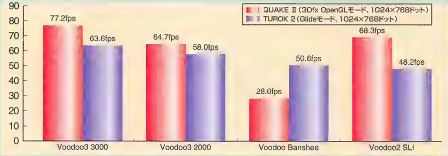
Voodoo3 3000の優位性を確認 Voodoo3 2000より最大16%高速

Voodoo3 3000は、Voodoo3 2000のワンランク上のモデルで、Voodoo3シリーズのメイン製品と位置付けられる。動作周波数は166MHzであり、メモリークロックもこれに同期する。350MHzのRAMDACを内蔵、16MBのSDRAMを搭載し、サポートされる最大解像度は2048×1536ドットとなる。Voodoo3 2000との違いは、動作周波数とRAMDACで、Voodoo3 3000はS端子によるTV出力機能を備える。

Voodoo3 2000のパフォーマンステストは、6月号の特集2ですでに行っているが、Voodoo3 3000については入手が間に合わなかったため、補足の意味を込めて同じベンチマークテストを行ってみた。テスト結果はグラフで示したとおりだ。Voodoo3 3000はVoodoo3 2000と比較して10〜16%ほど高速であることが分かる。動作周波数比が＋16%であることを考えれば、妥当な結果と言えよう。前回のテストでは、一部の項目でVoodoo3 2000がVoodoo2 SLIに敗北を喫してしまったため、Voodoo3の力量を疑わざるを得なかった。しかし、今回のテストではVoodoo3 3000が全項目においてVoodoo2 SLIを上回り、前回の雪辱を果たす結果となった。



巨大なヒートシンクを搭載したVoodoo3 3000 AGP。5月末時点の実売価格は、バルク品で1万9,800円、日本語パッケージが2万3,800円程度となっている



Voodooシリーズで QUAKE Ⅲは快適にプレイできるのか

続いて、5月10日にリリースされた「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版（以下、QUAKE Ⅲ）を用いて、画質およびパフォーマンスの検証を行った。テストに使用したビデオカードはVoodoo3 3000、Monster Fusion Z100（Voodoo Banshee）、Monster3D Ⅱ 12MB（Voodoo2）の3種類で、ドライバは3dfx Interactive社のサイトで配布されているQuake3 compatible Driversを使用した。このドライバは3dfxリファレンスドライバにOpenGL ICDを付けたものであり、今後リリース予定のOpenGL正式対応ドライバの初期バージョンということだ。現段階ではQUAKE Ⅲでのみ動作テストが行われており、ほかのOpenGL対応アプリケーションでの動作は保証されていない。

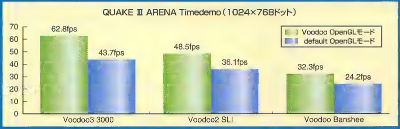
まずは画質を比較してみた。スクリーンショットをよく見ると、Voodoo BansheeとVoodoo3の画質が、Voodoo2より優れていることが分かる。ここに掲載した拡大写真を見てもらえば、その違いがはっきりと分かるだろう。錯覚でないことを証明するために、画像レタッチソフトを用いて使用色数を調べてみたところ、Voodoo BansheeとVoodoo3では約5000色、Voodoo2では約1500色となっており、実際に色数に違いがあることが分かった。

パフォーマンスについては右のグラフのとおりで、Voodoo3 3000の圧勝という結果になった。実際のプレイ時では、Timedemoの計測値ほどの差は出ないが、その違いが体感できるレベルであった。しかし注意してほしいのは、計測値が60fpsを超えてはいても、決して常時60fps出ているわけではないということだ。Voodoo3 3000でも、広い場所での処理落ちは否めない。ほかの場所での滑らかさがあだとなって、処理落ちするシーンが逆に目立ってしまう印象を受けた。

今回のQUAKE Ⅲの検証結果を見る限りでは、画質と速度の両方でVoodoo2 SLIを押さえたVoodoo3の完勝と言えよう。特に画質に関しては、Voodoo3でプレイした後にVoodoo2でプレイすると、その違いがはっきりと分かる。QUAKE Ⅲを動作させた場合のVoodoo3のアドバンテージは、Voodoo2 SLIから乗り換える際の大きなメリットとなるに違いない。

■QUAKE Ⅲを使った画面比較





ただで遊べるネット

今月は、ゲームサイト「GAMESTORM」で遊べる「STARSHIP TROOPERS：BATTLESPACE」「SILENT DEATH」の2本のスペースシューティングと、どこか懐かしい雰囲気が漂うSHOCKWAVEのゲーム集をお届けする。操作が簡単で手軽に遊べるこれらのゲームは、時間がたつのを忘れるほど熱中してしまう面白さも兼ね備えている。　文／杉山淳一

GAMESTORM

無料タイトルが続々登場し、いつまでも飽きが来ない

GAMESTORMは、ネットワークゲームの総合サイトだ（http://www.gamestorm.com/）。ここでは、ほかのサイトでは決して遊ぶことのできないゲームが豊富にそろえられている。有料のユーザー登録をすればすべてのゲームをプレイできるが、無料でも遊べるゲームが少なくない。

GAMESTORMにログインし、メニューから遊びたいゲームを選択すれば、各ゲームのクライアントソフトが自動的にダウンロード、インストールされる。無料で遊べるタイトルは、最新作のミニサイズ版のほか、一度有料化に移行したタイトルも無料版に復帰することがある。従って、今回紹介しているタイトルが本誌発売のころには無くなっていたとしても、別のゲームが無料開放されているはず。ブックマークしておけば、いつでも新鮮なゲームを遊べるというわけだ。

ビギナーからフリークまで大満足の総合ゲームサイト

仲間との連携戦術を駆使せよ

STARSHIP TROOPERS：BATTLESPACE

映画『スターシップ・トゥルーパーズ』を基にしたシューティングゲーム「STARSHIP TROOPERS：BATTLESPACE」（以下、BATTLESPACE）。映画ではバグ（昆虫生命体）に食われる兵士のスプラッターシーンが印象深いけれど、このゲームのほうは艦隊戦がメインだ。随所に映画と同じグラフィックをあしらっているので、映画を見た人ならニヤリとするだろう。

プレイヤーはHUMAN（連邦宇宙軍）かARACHNID（バグ軍団）のどちらかに属し、戦闘艇を操縦して相手側勢力を倒す。ゲームの目的は映画と同様に、相手陣営の母星を占領することだ。戦闘艇は両陣営とも5機種から選べる。それぞれ速度や搭載武器が異なるので、戦い方に合わせて選ぼう。

マップ上には、陣地として機能する惑星や基地がある。それぞれの自動防衛機能は強力で、1機で特攻を仕掛けても勝ち目はない。基地を攻め落とそうと思うなら、チャットで仲間に連絡し、部隊を率いて波状攻撃を仕掛ける必要がある。チャットメッセージは、全員、自分の陣営、相手の陣営など送信先を選べる。昆虫たちとメッセージ交換ができるのは、映画や原作に照合すると不自然だが、敵を威嚇したり、混乱させたりするテクニックが使えるのはうれしい。

対戦闘艇用の武器以外にも、基地や惑星向け専用の強力なミサイルがある。マウスでロックオンして撃ち込むのだが、建造物は戦闘艇とは違って頑丈だ。攻め落とすにはチームワークが必要なので、チャットが苦手なら戦闘艇を相手に遊撃部隊として戦おう。

なお、両陣営とも1機種だけ母艦がある。母艦は陸戦部隊を搭載していて、惑星に降下させることができるが、俊足な戦闘艇のえじきになりやすく、部隊投下はほとんど行われていないようだ。

たいていは、互いに相手部隊が全滅するまでのバトルロイヤル状態で、終わりのない戦いが繰り広げられている。破壊された場合はランダムな場所から復活できるが、傷ついて煙を出し始めたら、自軍の基地や占領した星で復旧できる。ランキングで上位を狙うなら、基地に戻って補給コマンドでゲームを離脱すればゲームポイントの保存ができるので、しっかり活用しよう。

HUMAN

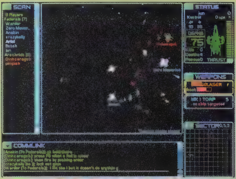
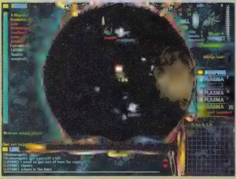
	KESTREL	FALCON	GYRFALCON	HAWK	M.I.CARRIER
スピード	40	35	25	30	20
攻撃性能	75	90	130	100	150
防御性能	2	2	3	2	4
機動力	180	160	115	135	90

	CHARIOTSHIP	WARRIORSHIP	HOPPERSHIP	PLASMASHIP	TANKERSHIP
スピード	40	35	30	25	20
攻撃性能	75	90	100	130	150
防御性能	2	2	2	3	4
機動力	180	160	135	115	90

ARACHNID



映画で何度も登場したニュース画面。こちらが人間側のメニュー画面となっている。SHIPコーナーで戦闘艇を選び、LAUNCHコーナーで戦闘空域を選ぶ。ASSISTコーナーにはチュートリアルもある



画面デザインは、HUMAN側（上）とARACHNID側（下）でかなり違う。戦闘艇はカーソルキーで移動し、Aキーで前方へ、SとDキーで左右方向へ攻撃する

Information

OS：	Windows 95／98
CPU：	Pentium 90MHz以上
メモリー：	16MB以上
ビデオ：	DirectDraw対応カード
HD容量：	10MB以上
サウンド：	16ビットオーディオ
モデム：	9600bps以上
URL：	http://www.gamestorm.com/

功績を上げて自機を強化する

SILENT DEATH

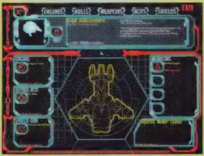
「SILENT DEATH」は、宇宙戦シューティングゲームだ。プレイヤーは四つの陣営の中から一つに所属し、仲間と共に戦う。

このゲームの特長は、宇宙戦闘機の機動が速いことだ。操作はマウスの左右の動きで旋回、キーボードで前後進と左右の平行移動ができる。攻撃は前方にしかできないが、高い旋回性能と慣性が働いているため、前進加速の後で旋回すれば、後方や左右への攻撃もできる。BATTLESPACEが艦船による侵攻がテーマだとすれば、こちらは戦闘機でのドッグファイトが売りだ。

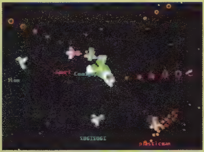
参戦したばかりのプレイヤーは、戦闘機を選べない。しかし、戦績に応じてクレジットが加算される。ためたクレジットでパーツを購入すると、自機を改造できるのだ。オプションパーツは高額なので、仲間と協力しながら戦ってクレジットを稼ごう。

敵に撃たれると煙や炎を吹き出す。こんなときは自軍の基地に戻って静止すれば回復できる。ダメージが大きくなれば移動力が下がるので、戦線離脱のタイミングを見極めたい。手負いの機体は追撃を受けやすいが、自軍の基地に誘い込めば、強力な基地防衛システムが反撃してくれる。

ゲームのシナリオは4種類あって、敵の基地を攻撃してポイントを稼ぐ「House Kill」、敵基地を全滅させる「Elimination」、自軍の基地建設を守りつつ、相手の基地建設を妨害する「Platform Building」、鉱石輸送船を援護する「Escort」だ。人気があるシナリオは「House Kill」と「Escort」で、いつアクセスしてもこの二つの戦場がある。チャットで仲間を募って、さまざまなシナリオを遊んでみよう。



クレジットを稼いだら自機をパワーアップさせよう。武器は4種類まで搭載可能だ。エンジンを強力なタイプにすれば、運動性能はさらに向上する

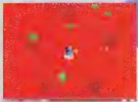

ESCORTでは、それぞれの陣営の輸送船が四隅の基地と中央の鉱石星を往復する。自軍の輸送船を守りつつ、ライバルの輸送船を沈めるのだ。輸送船の価値は高く、クレジットを稼ぎやすいシナリオである



自機の操作に関しては、タイムラグがほとんど無い。参戦プレイヤー数が多くなると、ライバル機の動きが重くなるが、慣性が働いているため気にせずに戦闘を続けられる。画面左下にダメージ表示があるので、痛手を受けたら早めに基地へ戻ろう

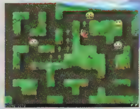
SHOCKWAVEを使ったお手軽ゲームも豊富に

「FREE GAME BLASTS!」では、10種類以上のミニゲームが遊べる。すべてSHOCKWAVEで作られており、インターネットブラウザー上で遊べるものだ。操作方法はゲームウインドウの上に表示されているので分かりやすい。昔のゲームセンターで遊んだゲームのような雰囲気を持つ、息抜きにぴったりのゲームが豊富にそろえられている。マルチプレイはできないものの、スコアランキングに登録できるゲームもあるので、友達とポイントを競ってみよう。



WIZARDBLAST

魔法使いを操って、幽霊たちを火の玉で退治する。ドクロを撃つと、分離してコウモリになる。画面は上下と左右がつながっているので、動かずに中央で戦うといい



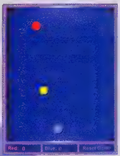
CHOPPER

木こりが雑草を刈り取っていくゲーム。「パックマン」と同じ要領で、敵を避けながら刈り取って行く。パワーを取ると逆襲できる



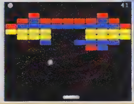
SKIBLAST

スキーヤーを左右に動かし、木や岩、クマを避けながら、ゴールへ向かう面クリア型のアクションゲーム。旗を取ると高得点だ



TABLETOP HOCKEY

ゲームセンターで人気のエアホッケーだ。ラケットを動かせる範囲が狭い上に、急いで動かすとパッドに当たりにくくなる。あわてず慎重に操作しよう



BRICKSTORM

見てのとおりのブロック崩し。アイテムが出てきたり、竜巻が弾を持ち去ってしまったりと、ユニークなイベントがたくさん登場する

ハマリ度ランキング
金メダル



今回は、サイト全体の評価として金メダル。ベータテストからフリーゲームまでの幅広いラインナップと、1週間ごとにタイトルメニューが変わり、いろいろなゲームがただで遊べるところがいい。合わせ技のような評価に見えるかもしれないけれど、BATTLE SPACEもSILENT DEATHも、単体で金メダルをあげたい出来栄えだ。

Information

OS:	Windows 95／98
CPU:	Pentium 133MHz以上
メモリー:	16MB以上
ビデオ:	16ビットカラー
HD容量:	10MB以上
サウンド:	16ビットオーディオ
モデム:	14.4kbps以上
URL:	http://www.gamestorm.com/

SHOCKRAVE

質、量ともに最強レベル
SHOCKWAVEの技
ここに極まれり

面倒な手続きは一切無し 100種類のゲームが遊び放題

SHOCKWAVEと言えば、ホームページでインタラクティブなオブジェクトを実現するツールとして、不動の地位を築いているプラグインだ。この「SHOCKRAVE」は、SHOCKWAVEやFLASHを使ったデータが満載のサイト。ここに来れば、SHOCKWAVEの最新のテクノロジーがひと目で分かると言っても過言ではないだろう。

ゲームコーナーには、ACTION、ADVENTURE、ARCADE、PUZZLES、CLASSIC、SPORTSの6種類に分けられたゲームが100種類ほど用意されている。どれもがSHOCKWAVEプラグインで動作するゲームだ。さらに、アーカイブコーナーでは、2世代以上前のSHOCKWAVEプラグインで公開されていた名作たちが収録されていて、インターネット歴の長い人にとっては懐かしい作品も多いことだろう。

これだけたくさんのタイトルがあると、さすがに当たり外れもあるに違いない。ちょっと大きめなタイトルはダウンロードに数分かかるものもあるので、面白いゲームの探し方を伝授しておこう。

各ゲームのタイトルバーの上に、3種類のアイコンがある。それぞれ、人気ランキングのトップ10に入ったソフト、最新ソフト、登録者限定（ランキング登録がある）ソフトを示しているので、アイコンが多いものほど面白いと考えて良さそうだ。それぞれのアイコンをクリックすれば、マークの付いたゲームの一覧表も表示されるので、とりあえずは人気ランキング上位のソフトを遊んでみるといいだろう。

ランキング登録ソフトでライバルと競え!

お勧めのゲームはそれぞれの画面写真で紹介するとして、ここでは各ゲームに共通の仕掛けについて説明する。

各ゲームはプレイヤーが5段階評価を付けられるようになっている。この集計結果が人気ランキングに反映されるのだ。ゲームを開発した人にとって、世界中のプレイヤーからの評価は励みになるし、人気のある（大衆受けしやすい）作品の傾向を把握する一助にもなるだろう。

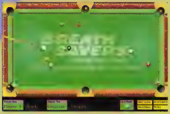
ランキング登録のあるゲームでは、プレイヤー名を登録しておくと、自分の成績がランキング形式で残される。日本語が表示されるゲームでは、日本語でも記録が残せるようだが、海外からのアクセスも多いので、これは遠慮しておいたほうが良さそうだ。

ブラウザーとプラグインさえあればいつでも遊べるSHOCKRAVEは、ノートパソコンを持ち歩く人のちょっとした暇つぶしにもお勧めだ。いくつかのゲームはダウンロードさえ終われば接続を切っていても遊べるから、新幹線の停車中にダウンロードして走行中に遊ぶというように、ゲームウォッチ感覚で楽しんでほしい。



ゲームは6種類に分類されている。だれもが一つは気に入るゲームが見つかるはず。過去の名作を懐かしみたいなら、左下のARCHIVEコーナーを選ぼう

CANDYSTAND POOL



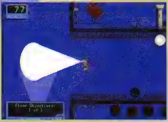
8ボール、9ボールなど4種類のプレイが楽しめるビリヤードゲーム。2人で交代しながら遊ぶか、コンピューター相手に競う

YABUSAME II



日本語でもメッセージが表示されるミニゲーム。外国人から見た日本武士道といった趣で、ちょっとエキセントリックな雰囲気だ

MYSTERY HIGH



警備員に見つからないようにアイテムを取って、最上階を目指すアドベンチャーゲーム。懐中電灯の明かりだけが手掛かりだ

GALACTIC MARAUDERS



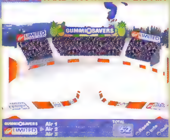
ギャラクシアン型のシューティングゲーム。特攻する虫たちを打ち落とす。残念ながらゲームパッドには対応していない

STONEHENGE



ジグソーパズルがたくさん収録されているのも特徴的。どれもグラフィックが美しく、隣のパーツにハマったときの「ストン」という音がいい感じだ

CANDYSTAND SNOWBOARD BIG AIR



画面からはみ出してしまうほどの大きなアクションができるスノーボード競技。マウスをジャンプさせるとスノーボーダーも飛ぶ!



ゲームはユーザーの感想を5段階評価で登録できる。後から変更することも可能だ

ハマリ度ランキング

銀メダル

小さくても存在感たっぷりのミニゲームたちは、豪華な幕の内弁当のようだ。マルチプレイはできないけれど、ランキングコーナーで友達と競おう。

Information

SHOCKWAVEが動作するネットスケープナビゲーター4.0以上あるいはインターネットエクスプローラー4.0以上

URL http://www.shockrave.com/

※最新のゲームにはSHOCKWAVE7が必要（ダウンロード可能）

特集2 ローコストで体感できる確実なチューニング

ゲームパフォーマンスアップ 3大ショック

高度な3Dグラフィックを多用したゲームを快適にプレイするには、高性能のCPU、最新のビデオカードをマシンに搭載すればよいが、ローコストでパフォーマンスアップする方法もある。今回紹介するのは、Riva TNT搭載カードでGlide対応ゲームを動作させる方法、安価なデュアルCeleronとWindows 2000を使って快適なゲーム環境を構築する方法、低価格のSavage4搭載ビデオカードによって美しいゲーム画面を楽しむ方法の三つだ。いずれも低予算で実現可能なチューニング方法で、大金をはたいてマシンをアップグレードする前に、この3大ショックを試してみてほしい

文／tak、角田一美、工藤慎介



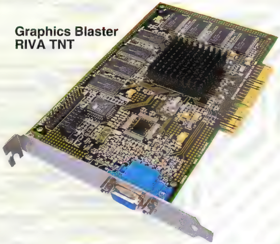
Glide ショック!

Voodooはもういらない？ TNTでGlide対応ゲ

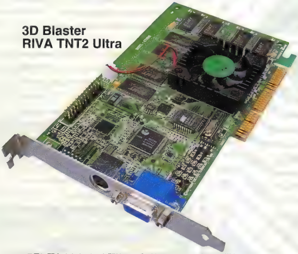
Riva TNTを使ってGlide対応ゲームを動作させるドライバが登場した。これまで、500本以上リリースされてきたGlide対応ゲームを唯一サポートするビデオチップは、3dfx Interactive社が供給するVoodoo系チップのみであったが、クリエイティブテクノロジーが配布するUnifiedドライバによって、その牙城がついに崩された。では、このドライバの登場によって、具体的に何が可能なのかを検証してみよう。

Voodooでは実装されていない拡張仕様をも含むドライバ

クリエイティブテクノロジーは、E3開催に合わせて、Unifiedと呼ばれるテクノロジーを発表した。ニュースリリースによると、Unifiedテクノロジーは同社のRiva TNT搭載カードでGlide対応ゲームの動作を可能にする。開発コンセプトは、これまでリリースされてきた数多くのGlide専用ゲームのサポートを意識することなく、最新ビデオカード（Voodoo以外のチップ）への乗り換えを可能にするというもの。すでにベータ版のドライバがリリースされており、同社のGraphics Blaster RIVA TNTまたは3D Blaster RIVA TNT2 Ultraのユーザーであれば、製品のシリアルナンバーをWebサイト上で入力するだけで、ベータテストに参加できるようになっている。



Graphics Blaster RIVA TNT



3D Blaster RIVA TNT2 Ultra

5月に配布されたベータ版ドライバではRiva TNT／TNT2搭載カードのみが対象だが、6月に配布される予定のファイナルバージョンでは、3D Blaster Savage4もサポート対象に加えられる

テクノロジーのポイント

Unifiedテクノロジーのポイントは、次の二つに集約される。

①Glideのファンクションコールをdirect3D用の対応コマンドに変換するレイヤー

②Glideの拡張仕様

つまり、Unifiedドライバは、Glide対応ゲームとDirect 3Dの仲介人のような存在である。さらに、Direct3Dの先進的なレンダリング関数をGlideにも実装するというのが、このUnifiedテクノロジーの目指すところだ。拡張仕様の内容は、現在のGlide（＝Voodoo系のハードウェア）に欠けている24／32ビットカラーレンダリング、24／32ビットZバッファリング、ラージテクスチャー（256×256ドット以上のテクスチャー）のサポート、ステンシルバッファリングとなっている。

拡張仕様で記述されている内容はいずれもDirect 3DやOpenGLですでにサポートされている。今後開発されるゲームのほとんどがこれらのAPIを採用するため、拡張仕様については、その必要性が問われるだろう。同社の説明によれば、Glide専用のゲームエンジンの存在を考えて採用したとのことだ。Glideを拡張することによって、簡単にゲームエンジンを最新のハードウェア機能に対応させることができるというわけだが、そういった機能を実装しない既存のVoodooシリーズでは、拡張仕様が有効になることはない。

ここで紹介しているUnifiedドライバは、アメリカのクリエイティブテクノロジーがWebサイト（http://www.soundblaster.com/hotgraphics/unified/）で配布しているものだが、日本のクリエイティブメディアは正式にサポートしていない。ドライバの使用に関しては、自己の責任において行ってほしい



開発コンセプトと制限

Unifiedドライバがサポートするのはglide 2.xのみであり、最新のGlide 3.xへの対応予定は明らかにされていない。しかしながら、Glide 3.xへの対応は、Unifiedテクノロジーの開発コンセプトを考えれば的外れだ。というのも、Glide 3.x対応ゲームのほとんどはDirect3DやOpenGLにも対応し、Glide 3.x専用のものは極めて少ないからだ。今後、Direct3DとOpenGLが統合されれば、Glide専用ゲームは事実上なくなるだろう。そうなった場合、Glide 2.x専用ゲームだけが過去の遺産として残ることになる。Unifiedテクノロジーはまさしくそこに注目し、ユーザーの視点で開発されたものと言えよう。

ームがプレイ可能

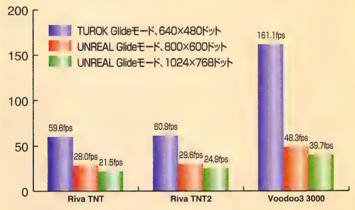
β版ゆえのチューニング不足？非力なマシンではプレイ不可能

Unifiedドライバのパフォーマンスを検証するために、「UNREAL」と「TUROK：DINOSAUR HUNTER」（以下、TUROK）をGlideモードで走らせて、フレームレートの計測を行った。テストに使用した機材は、Unifiedドライバ対応のGraphics Blaster RIVA TNT 16MB AGPおよび3D Blaster RIVA TNT2 Ultra 32MB AGP、そしてGlideをネイティブでサポートするVoodoo3 3000 AGPの三つだ。なお、当初は「TUROK 2：SEEDS OF EVIL」でテストを試みたが、ゲームが起動しなかったため、前作のTUROKを使用した。

結果は以下のグラフに示すとおり、決して良い結果とは言えない。まだベータ版ということもあり、パフォーマンスよりも安定性を追求している段階なのだろう。ただ一つ気になるのは、クリエイティブテクノロジーが現時点ですでに、「パフォーマンスの低下はほんのわずかに過ぎない」と述べている点だ。ただし、今回の計測結果を見ると、ほんのわずかでは済まされないレベルである。Riva TNTとRiva TNT2のパフォーマンスにそれほど差はないが、これはUnifiedドライバのオーバーヘッドが大きいためと思われる。

Glide 2.x対応のゲームが一般に古いものであることを考えればさほど問題はないだろうが、ユーザー側からすればパフォーマンスが高いに越したことはない。正式版の完成度に期待したいところだ。

Unifiedドライバのパフォーマンステスト



計測環境：CPU／PentiumⅡ 450MHz、メモリー／128MB、OS／Windows 98+DirectX 6.1
補足：UnifiedドライバでTUROKを動作させると画面描画が乱れるが、そのまま計測した

Glide対応ゲームの動作検証の結果

	タイトル	症状
動作可能	DIE BY THE SWORD	問題なく動作した
	MAD TRAX	一部の透過色が異常
	MYTH Ⅱ：SOULBLIGHTER	キャラクターのグラフィックが異常
	RED BARON 3D	テクスチャーが異常
	TEST DRIVE OFF-ROAD 2	テクスチャーが異常
	TUROK：DINOSAUR HUNTER	フォグおよびテクスチャーが異常
	ULTIM@TE RACE PRO	フォグが効かない
	UNREAL	テクスチャーのきめが粗くなる
動作不可能	CASTROL HONDA SUPERBIKE WORLD CHAMPIONS	ハングアップする
	FALCON 4.0	タイトル、メニュー画面までは動作する
	NASCAR REVOLUTION	メニュー画面でキーが効かない
	NHL 99	Glideモードが有効にならない
	プロパイロット'99 セスナ機マスター最短コース	Glideモードが有効にならない
	TUROK 2：SEEDS OF EVIL	ゲームが起動せず

Unifiedドライバ Ver.1.08ベータを使ってゲームソフトの動作検証を行った結果、14本中8本が動作した。このほか、クリエイティブテクノロジーのWebサイトでも動作検証の結果が掲載されているので、参考にしてほしい

Unifiedドライバは他社のビデオカードでも動くのか

Unifiedドライバの動作原理は、ゲーム側が発行するGlideの関数呼び出しを受け取り、それに対応するDirect3Dの関数を呼び出すことによって、Glideゲームが動作するようになっている。これをすべて請け負っているのが、Glide2x.dllと呼ばれるファイルであり、Unifiedドライバ本体である。Glide2x.dllは本家のGlide 2.xドライバと同名のファイルであり、ゲーム側からはまったく区別がつかないようになっている。

このようにUnifiedドライバは、比較的単純な構成であるため、ひょっとするとクリエイティブテクノロジー製以外のRiva TNT／TNT2搭載カードでも動作するのではないか、という期待がわいてくる。試しにカノープスのSPECTRA 2500とSPECTRA 5400でテストしてみたところ、UNREALについては問題なく動作することが確認できた。さらに、Direct3Dの関数を呼び出しているだけなら、Direct3D対応ビデオカードでも動作するのではないかと思い、Intel740搭載カードで試してみた。ところが結果はNG。どうやら、内部でTNT／TNT2を検出しているか、もしくはTNT／TNT2の固有の機能を利用しているようだ。



Unifiedドライバは、クリエイティブテクノロジー製品のユーザーを対象に配布されているため、SPECTRA 5400で動作したといっても、ドライバは入手できない

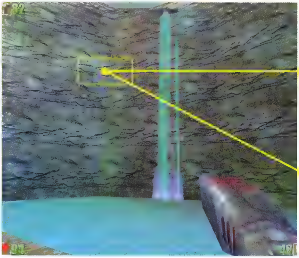
グラフィックの再現性は完全なのか？

画質に見るUnifiedドライバ

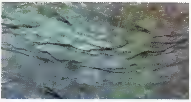
Glide対応ゲームを実際にUnifiedドライバで走らせた場合、問題なく動作するのか。Riva TNTとVoodoo3を使ってゲームをGlideモードで動作させ、両者のグラフィックの再現性を比較してみた。結果はゲームによってばらつきがあるが、すべてのゲームを完ぺきに動作させるのはやはり難しいようだ。

UNREAL

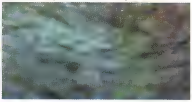
UNREALは、Unifiedドライバの動作検証の対象として勧められているだけあって、凝った画面演出が盛り込まれたゲームであるにも関わらず、特に問題なく動作する。しかし、もともと重いゲームであるために、広い場所での処理落ちが目立ってしまい、快適に動作するとは言い難い。さらに、テクスチャーのきめが粗く、全体的にぼやけてしまっている。ソフトウェアレンダリングと比較すると、断然きれいで処理も高速だが、UNREAL自体がDirect3Dをサポートしてしまった今となっては、Glideモードにするメリットは低い。



Voodoo3



Riva TNT（Unifiedドライバ）



バンプマッピングが不完全なのか、岩肌やウェポン表面の凹凸感が乏しく全体的ににじんでしまっている

DIE BY THE SWORD

「DIE BY THE SWORD」は、Glide、RRedline（Rendition社が開発したAPI）およびSGLという3種類の専用APIでのみハードウェアアクセラレーションをサポートする。Unifiedドライバの開発コンセプトに見合ったゲームと言えよう。Unifiedドライバでの動作はほぼ完璧で、フィルタリング処理も本家のGlideと区別が付かないほどだ。体感パフォーマンスもVoodoo3のGlideモードとほとんど変わらない。Unifiedドライバの存在価値をいち早く実感できるゲームだ。

Voodoo3



Riva TNT（Unifiedドライバ）



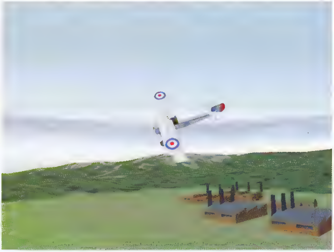
違いを見つけるのが難しいくらい酷似している。良く見るとUnifiedドライバのほうが若干フィルタリングの効きが弱いが、プレイ時はまったく区別が付かないだろう

バのパフォーマンス

RED BARON 3D

「RED BARON 3D」は、Glideによるハードウェアアクセラレーションのみに対応しており、Unifiedドライバの価値を大いに感じさせるゲームだ。ところが、Unifiedドライバでのパフォーマンスと画質は実に不満の残るものであった。パフォーマンスに関して言えば、Voodoo3のGlideモードとは比較にならず、同じ描画条件でのソフトウェアレンダリングモードにさえも負けてしまう。画質に関しては、コックピットをはじめ、オブジェクト、地面の一部などにテクスチャーが張られないというありさまだ。ソフトウェアモードのほうが快適に遊べてしまうため、現時点ではUnifiedドライバを使用するメリットは感じられない。

Voodoo3



Riva TNT（Unifiedドライバ）



フィルタリングやシェーディングはきれいに表現されているが、所々テクスチャーがはげている部分があり、Unifiedドライバの完成度の低さがうかがい知れる

ULTIM@TE RACE PRO

「ULTIM@TE RACE PRO」は、もともとDirect3Dにも対応しているため、あえてGlideモードにするメリットはないが、Unifiedドライバで非常に快適に動作したのでここで紹介することにした。パフォーマンス的にはVoodoo3のGlideモードとほとんど変わらず、特に目立った処理落ちも発生しない。本家のGlideモードとの違いは、フォグの有無くらいしか感じられない。フォグがかからないのは、Unifiedドライバがブレンドモードを実装していないことが原因と思われる。



Voodoo3



Riva TNT（Unifiedドライバ）



フォグがないため、遠くのほうに不自然な黒いオブジェクトが見え、雲に遠近感が感じられない。そのほかは、ほぼ完ぺきに表現されている

デュアルCPUショック!

Windows 2000の

ゲーム用マシンに二つのCPUを搭載することは、1998年までは考えもしなかったことだが、デュアルCeleronブームとWindows 2000のリリースによって、夢が現実のものになろうとしている。マシンのアップグレードコストに悩み続けるゲーマーにとって、安価なデュアルCeleronで快適にゲームがプレイできるようになればうれしい限りだが、まずは、それを実現させる次世代OS、Windows 2000について予習しておこう。



日本でのWindows 2000β3の配布時期は6月～7月中になると思われるが、詳細についてはマイクロソフトのWebサイト(http://www.microsoft.com/japan/windows2000/)で発表される



Windows 98とよく似たGUIに仕上がっているWindows 2000β3。正式リリースの時期は1999年中としか発表されていないが、うわさでは10月ごろを目標としているようだ

ゲーム用プラットフォームとしてのWindows 2000

PPGA版Celeronの登場とともに盛り上がっているデュアルプロセッサーマシンだが、ゲーマーにとっては縁のない話題だった。というのも、ゲーム用OSとして使われているWindows 95／98はデュアルプロセッサーをサポートしていないため、デュアル構成にするメリットがなかったからだ。Windows NT 4.0(以下NT 4.0)であればデュアルプロセッサーに対応しているが、DirectX 3までしか対応していないため、NT 4.0上で動作しないゲームが多く、ゲームを楽しむ環境としては適切ではなかった。

ところが、マイクロソフトがアメリカで4月末に配布を開始した「Windows 2000」β3は、ゲーム用OSとして魅力的な機能を装備している。Windows NT 4.0の後継OSと位置付けられるため、従来どおりデュアルプロセッサーをサポートしている上に、プラグアンドプレイ、USB、AGPなど、最新のハードウェアにも対応している。そして、最も重要なポイントとして、DirectX 7が標準搭載されたことで、Windows 95／98に対応したゲームがWindows 2000上でも動く可能性が出てきた。

これまで、ゲーム用マシンにデュアルプロセッサーを搭載することなど、だれも想像しなかったと思われるが、1999年後半からは認識を改める必要がある。二つのCPUを搭載したマシンとWindows 2000上でゲームを快適に動作させるためには、まだ超えなければならないハードルがいくつもあるが、一つの選択肢として注目されつつあるのは事実だ。

ビデオカードとサウンドカードのドライバが当面の課題

今回、英語版の「Windows 2000 Professional」β3を使って、「TUROK 2」「FORSAKEN」などをインストールしてみたが、残念ながら、そのままでは動作しないゲームが多かった(Windows 2000で動作するゲームについては、p.113を参照)。原因として考えられるのは、次の2点である。

①ビデオカードやサウンドカードのドライバがWindows 2000／NT 4.0に対応していない

②Windows 2000β3もしくはDirectX 7β1にバグがある

特に、ビデオカードについては、Windows NT 4.0用ドライバがWindows 2000β3では使えないというケースが意外に多く、OSに添付されているドライバのリストを見ても、最新のビデオカードは含まれていなかった。

Windows 2000が今後ゲーム環境として認知されるためには、ビデオカード、サウンドカードをはじめ各種ゲームデバイスのWindows 2000対応ドライバのチューンナップが進むこと、そしてWindows 2000用のDirectX 7がブラッシュアップされること。この2点がクリアされなければならない。

また、今回の記事のテーマでもあるデュアルプロセッサーについても、ゲームソフト側がデュアルプロセッサーをサポートしていなければ、パフォーマンスアップは期待できない。残念ながら、現時点でWindows NT 4.0上で動作するゲームソフトの中で、デュアルプロセッサーに対応したものは見つからなかった。しか

デュアルプロセッサーマシン導入時の基礎知識 ～FAQ～

Q.デュアルプロセッサー構成に対応したCPUの種類を教えてください

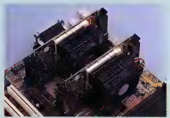
A.Pentium Pro、PentiumⅡ、PentiumⅢ、PentiumⅡ Xeon、PentiumⅢ XeonといったCPUがデュアル対応ですが、PPGA版Celeron(p.111参照)もデュアル構成で動作することが自作パソコンユーザーの間で知られています。Celeronには、デュアル動作を実現するための"APIC"というマルチプロセッサー用の割り込みコントローラーが組み込まれていないため、本来は未対応です。しかし、PPGA版CeleronをSlot1対応マザーボードで使用するためのCPU変換アダプター(p.111参照)を併用することで、デュアルへの対応を可能にしています。このCPU変換アダプターは主にマザーボードメーカーが製品化していますが、最近店頭で売られているものは、APICを認識させるための物理的なPin配線が行われており、無改造でCeleronのデュアル動作を可能にしています。

Q.動作周波数が異なるCPUを使ったデュアル構成は可能ですか?

A.CPUをデュアル動作させるには、原則として2個とも同じ種類、同じ動作周波数のCPUを使う必要があります。CeleronとPentiumⅡなど、種類の異なるCPUの組合わせや、動作周波数が異なるCPUを二つ組み合わせて動作させたというユーザーもいるようですが、あくまで例外的なものと考えてください。

Q.デュアル対応マザーボードをシングル構成で使用する場合、CPUはどちらのスロットに挿せばいいのですか?

A.シングルプロセッサー時に使用するのはプライマリーCPUスロットです。一般的には、メモリースロット(DIMMスロット)から離れた、マザーボードの端に位置する方がプライマリーです。しかし、プライマ



写真はTekram社のP6B40D-A5だが、奥のCPUスロットがプライマリー、手前のCPUスロットがセカンダリーだ。シングルプロセッサーで動かす場合は、手前のセカンダリーにターミネーターを挿さなくてはならない

登場でゲーム環境はこう変わる

し、今夏以降に発売が予定されている「QUAKE Ⅲ ARENA」については、デュアルプロセッサーへの対応が表明されているため、Windows 2000正式版のリリースとタイミングを合わせて、今後、ゲームソフトの世界でもデュアル対応が進むと思われる。

Windows 98以上に安定したシステム上にDirectX 7を搭載、デュアルプロセッサーにも対応し、プラグアンドプレイによる各種デバイスの増設も容易となれば、Windows 2000をゲーム用OSとして使わない手はない。ゲーマーの注目が高まれば、当然、ゲーム開発メーカー側のWindows 2000への対応も進むことだろう。

DirectX 7による新しいゲーム環境 デュアルへの対応も実現

DirectX 7β1(開発者向けキット)については5月末から配布が開始されているが、正式リリースは今秋になる見込みだ。アメリカでは6月7日からMeltdown '99(開発者向けイベント)が開催されたため、最新情報については9月号で紹介する予定だ。

バージョンアップのポイントとしては、3Dサウンドや3Dグラフィックエンジンに改良が加えられ、ゲームのパフォーマンスアップに重点がおかれる。さらに、Direct3Dでは、ジオメトリー計算におけるトランスフォームとライティング効果のハードウェアサポート、ステンドグラスを通した光を描写する"投影テクスチャー"、環境マッピングの新方式である"キュービック環境マッピング"など、新しい機能も付加される。

また、3DNow!やストリーミングSIMD拡張命令など、CPUに搭載されている新命令への最適化もさらに進む。これによって、K6-ⅢやPentiumⅢの能力が、これまで以上にゲームに生かされることだろう。そして、忘れてはならないのが、デュアルプロセッサーのサポートだ。どのようなパフォーマンス効果が実現するかは不明だが、DirectXでもデュアルプロセッサーへの対応が予定されている。

さらなる高速化、高度な3Dグラフィックの実現に加え、デュアルプロセッサーへの対応を果たしたDirectX 7の登場によって、パソコンゲームの可能性が広がることは間違いない。



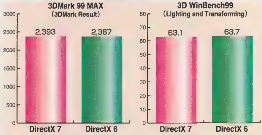
開発者向けβテストが開始されたDirectX 7。秋には正式リリースされ、1999年内には対応ゲームがリリースされる見込みだ

DirectX 7へのバージョンアップでパフォーマンスは向上するのか

先述したように、DirectX 7の開発はゲームのパフォーマンスアップに重点がおかれているが、現時点でその効果は見られるのだろうか。Windows 98搭載マシンにDirectX6.1とDirectX 7β1をそれぞれインストールし、3DMark 99 MAXと3D WinBench99を使ってベンチマークテストを行ってみた。

計測結果はグラフに示したとおりだが、大幅なパフォーマンスアップは見られなかった。Direct3Dで新たにサポートされた「ジオメトリー計算におけるトランスフォームとライティング効果のハードウェアサポート」の効果を見るために3D WinBench 99の"Lighting and Trans forming"の計測を行ったが、DirectX 6.1より低い値が出ている。恐らく、テストに使用したRiva TNT搭載カードでこの機能をサポートしていないことが原因だと思われる。3DMark 99 MAXについても同様で、計測値はわずかにDirrectX 7β1のほうが上回っているが、計測時の誤差の範囲内といったところだ。

これは、既存のゲームソフトをプレイした場合にも当てはまり、ゲームソフトとビデオカードの双方がDirectX 7に最適化されないと、新機能によるスピードアップを享受することはできない。ユーザーがDirectX 7の恩恵を受けられる環境が整うまでには、もう少し時間がかかりそうだ。



計測環境:CPU/PentiumIII 500MHz、メモリー/128MB、ビデオカード/Viper V550、OS/Windows 98
3DMark 99の設定:1024×768ドット、16ビットカラー

リースロットの位置はマザーボードによって異なる場合があるので、CPUを装着する前に、マニュアルをよく読んでください。また、シングル構成で使用する際には必ず、セカンダリーCPUスロットにCPUターミネーターを挿しておいてください。これを忘れると、マザーボードが誤動作することがあります。このCPUターミネーターはデュアル対応マザーボードに添付されています。

Q.Windows 98はデュアルプロセッサーに対応していますか?

A.問題なく動作しますが、二つ以上のプロセッサーをサポートしていないため、デュアル構成にした際のパフォーマンスアップは期待できません。デュアルプロセッサーに対応しているOSは、Windows NT、Linux、FreeBSD、BeOSなどで、Windows NTの最新バージョンWindows 2000もデュアルに対応しています。これらのOSは、デュアル動作時において、一つのCPUで動作させるよりも大幅にパフォーマンスが向上します。QUAKE Ⅲ ARENAはLinux版もリリースされるため、価格が高めに設定されているWindows NT(Workstation版の実売価格は約3万円)ではなく、インターネット上で無償配布されているLinuxでプレイするのも魅力的な選択です。



BeOSの最新バージョンとなるRelease 4J。デュアルプロセッサーに対応しており、日本語の表示も可能。価格は1万5,600円

Q.すべてのゲームでパフォーマンスアップが期待できますか?

A.OSとアプリケーションソフトの両方がデュアル動作に対応していないと、パフォーマンスは向上しません。Windows NT対応アプリケーションで例をあげると、3Dグラフィックソフト「LightWave 3D」、画像処理ソフト「PhotoShop」など、多くのCPUパワーを必要とする業務用アプリケーションで、デュアルプロセッサーのサポートが行われていますが、ゲームの分野においては、デュアル対応ソフトはゼロに等しい状況です。ただし、ゲームサーバーとしての用途や3Dグラフィックの高度化で、ゲームソフトの動作に、これまで以上のCPUパワーが求められているのは事実です。DirectX 7を搭載したデュアル対応OS、Windows 2000の登場によって、デュアル対応ゲームが数多く登場することを期待しましょう。

デュアルプロセッサーマシン

デュアルプロセッサーマシンの構築に必要な基本的なパーツは、デュアル対応マザーボードとCPUの二つだが、PPGA版Celeronを使ってマシンを組む場合、Socket370をSlot1に変換するCPU変換アダプターが必要になる。ただし、メーカーやショップは、基本的に動作保証をしてくれないため、購入時には製品情報をじゅうぶん調べた上で購入するのがベストだ。まずは、どの程度の予算で組み立てられるかをチェックしておこう。

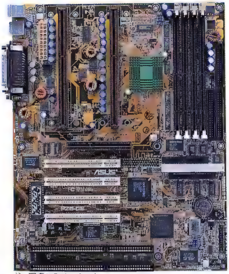
デュアルCeleronブームに乗って低価格マザーボードが続々登場

デュアルプロセッサー対応マザーボードといえば、ひと昔前であれば、SCSIコントローラーを搭載したサーバー用の高価な製品が主流だったが、現在、店頭で売られているものは、デュアルCeleronの搭載を目的にした2万円前後のマザーボードが多い。デュアルCeleronブームの過熱で、デュアル対応マザーボードを新たに製品化するメーカーも多く、シングル対応のマザーボードと大して変わらない価格にまで落ちている。エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン（MSI）、Soltek社、Iwill社のように、CPU変換アダプターとデュアル対応マザーボードの両方を製品化しているメーカーの場合、両者をセットにして割引価格で販売しているショップも多い。

また、搭載するCPUがCeleronということもあって、デュアル化と同時にクロックアップに挑戦するユーザーが圧倒的に多く、売れ筋のマザーボードはやはり外部クロックの設定が豊富な製品となっている。

なお、どの製品についても共通していえることだが、メーカーはCeleronを使ったデュアルプロセッサーの動作を保証していない。ここで紹介したマザーボードが必ずしもデュアルで安定動作するわけではないので、Celeron情報をテーマにしたBBSなどで成功例をチェックし、その上で購入する機種を選定することをお勧めする。

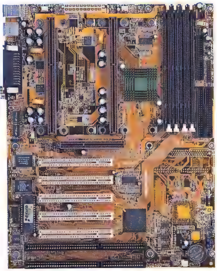
P2B-D



注：写真はP2B-DSです

メーカー名	ASUSTeK Computer社
実売価格(5月末現在)	3万7,800円
ボードサイズ	ATX
BIOS	AWARD
チップセット	Intel 440BX
ベースクロック	50、66.8、75、83.3、100.2、103、112MHz
CPU倍率	2～8倍
メモリースロット	4
拡張スロット	AGP×1、PCI×4、ISA×2
問い合わせ先	ユニティ TEL.03-3297-7401
URL	http://www.asus.com.tw/
特徴	サーバー向けのP2B-DSからSCSIを外した廉価版。サーバー用途での実績があるだけに、安定性が魅力だ

P6B40D-A5



メーカー名	Tekram社
実売価格(5月末現在)	1万7,800円
ボードサイズ	ATX
BIOS	AWARD
チップセット	Intel 440BX
ベースクロック	66、75、83、100、112、133MHz
CPU倍率	2.5～8倍
メモリースロット	4
拡張スロット	AGP×1、PCI×4、PCI/ISA×1、ISA×1
URL	http://www.tekram.com.tw/
特徴	2万円を下回る実売価格で人気。商品が多く入手しやすい。PCIスロットの優先順位が特殊であるため、注意

そのほかのデュアルプロセッサー対応マザーボード

メーカー名／製品名	ベースクロック	CPU倍率	拡張スロット	特徴	実売価格	URL
EPoX社／KP6-BS	66/75/83/100/103/112/133MHz	2～5.5倍	AGP×1、PCI×5、ISA×2	比較的安価で入手しやすく、早い時期に人気が出た製品。クロックはBIOSで設定可能	1万9,800円	http://www.epox.com.tw/
エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン／MS-6120N	66/68/75/83/100/103/112/133MHz	3～5倍	AGP×1、PCI×5、ISA×2	MS-6120からSCSIを外した製品。MS6905Dとセット販売されていることが多い	2万1,800円	http://www.msi-jp.com/
GIGABYTE社／GA-6BXD	66/100MHz	3～5.5倍	AGP×1、PCI×5、ISA×2	Dual動作では実績もあり、安定したマザー。ベースクロックの設定は66／100MHzのみ	2万2,800円	http://www.gigabyte.com.tw/
Iwill社／DBD100	66/68/75/83/100/103/112/124/133MHz	3.5～6.5倍	AGP×1、PCI×4、ISA×2	発売されたばかりで、いまのところWindows NT 4.0以外の動作報告はない	2万4,200円	http://www.iwill.com.tw/
SOLTEK社／SL-68A	66/68/75/83/100/103/112/133MHz	3～8倍	AGP×1、PCI×5、ISA×2	オーソドックスなBXマザーで、66～133MHzの範囲でBIOS上からクロックの設定が可能	2万4,500円	http://www.soltek.com.tw/
フリーウェイ／FW-6280BXDR／155	66MHz～155MHzまで29通り	3～6.5倍	AGP×1、PCI×6	設定可能なベースクロックが66～155MHz間で29通りと非常に幅広いのが特徴。コア電圧も変更可	2万4,800円	http://www.freeway.co.jp/
TYAN社／S1832DL TIGER100	66.8/68.5/75/83.3/100/103MHz	3.5～5倍	AGP×1、PCI×5、SA×2	クロックはBIOSで設定更可能。AMIBIOSを採用している	2万9,800円	http://www.tyan.com/
SOYO社／SY-D6IBA	66/68/75/83/100/103/112/133MHz	3～8倍	AGP×1、PCI×4、ISA×2	オンボードでSCSIを搭載するハイエンドマザー。価格はやや高め	3万7,800円	http://www.soyo.com.tw/

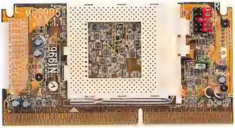
バイヤーズガイド

デュアルCeleronユーザーの必需品 CPU変換アダプター

PPGA版Celeronを使ってデュアルプロセッサーマシンを組む場合、このCPU変換アダプターが必要となる。ただし、旧型製品の中にはデュアルに未対応のものがあるため、アダプター内部の配線レベルでデュアルに対応済みの製品を選ぶ必要がある。

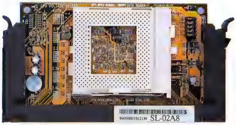
現在入手可能なデュアル対応アダプターは4、5種あり、SOLTEK社のSL-02A8、エム・エス・アイ コンピュータ ジャパンのMS-6905Dといった売れ筋の2製品のほか、新製品としてIwill社のSLOCKET、PowerLeap社のPL-PIIなどがある。いずれの製品もベースクロック66／100MHzの設定、CPUコア電圧の変更が可能で、機能面で大きな差はない。しかし、CPUコア電圧の変更範囲は製品によって差があるほか、PL-PIIの"オーバーヒート保護機能"のように、特殊な機能を持つ製品もある。なお、製品によってはマザーボードとの相性が悪いこともあるようなので、Webサイト上で動作報告に関する情報をこまめに収集するのがよいだろう。

MS-6905D Ver.1.1



アダプターの右側上部にある赤いピンを使ってCPUのコア電圧（1.8～2.1V）が調整可能。クロックアップ時の安定動作に役立つ

SL-02A8



Slot1用リテンションキットにそのまま装着できる外枠カバーが付けられており、コア電圧の変更やベースクロック（66／100MHz）の切り替えが可能。問い合わせ先：PCin秋葉原 TEL 03-3252-5550

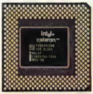
CPU変換アダプター

メーカー名：エム・エス・アイ コンピュータ ジャパン
製品名：MS-6905D Ver.1.1
実売価格：2,480円
URL：http://www.msi-jp.com/
メーカー名：SOLTEK社
製品名：SL-02A8
実売価格：2,980円
URL：http://www.soltek.com.tw/
メーカー名：Iwill社
製品名：SLOCKET
実売価格：2,680円
URL：http://www.iwill.com.tw/
メーカー名：PowerLeap社
製品名：PL-PII
実売価格：3,000円
URL：http://www.powerleap.com/

Celeron 300AMHzであれば 8,000円×2でデュアルマシンに

CPU変換アダプターを利用して、無改造でデュアルCeleronマシンを組み立てるためには、SEPP版Celeronではなく、PPGA版 Celeronでなければならない。中でも人気が高いのが、クロックアップによる動作が安定していて値段が安いCeleron 300AMHzだ。クロックアップを望まないユーザーの場合、Celeron 466MHzがお勧めで、デュアル構成にしても、価格はPentiumIII 500MHzを一つ購入するよりも安い。

Pentium IIは、PentiumIIIの発売以降、価格が急落しており、流通量も減ってきている。デュアル構成で安定動作するCPUの購入を希望する場合、価格的にはPentiumIII 450MHzが魅力的だ。デュアル構成を前提にした場合、Pentium II XeonまたはPentiumIII Xeonも選択肢の一つだが、ゲーム用途には不向きだ。CPUはCeleronにして、余った予算でビデオカードを購入したほうが、結果的にパフォーマンスアップにつながるだろう。



PPGA版Celeron

	300AMHz	333MHz	366MHz	400MHz	433MHz	466MHz
リテール	8,000円	8,250円	9,100円	1万2,700円	1万7,800円	2万980円
バルク	7,480円	8,400円	8,900円	1万1,800円	1万6,800円	2万1,000円

Pentium II



	333MHz	350MHz	400MHz	450MHz
リテール	1万6,800円	2万300円	2万4,980円	3万2,980円
バルク	1万6,500円	店頭在庫なし	2万1,800円	2万7,000円

PentiumIII



	450MHz	500MHz	550MHz
リテール	3万3,980円	5万8,980円	8万9,500円
バルク	店頭在庫なし	6万2,800円	店頭在庫なし

1999年5月末現在のCPUの実売価格（編集部調べ）

デュアルプロセッサーのパフォーマンステスト

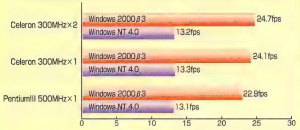
「QUAKE Ⅲ ARENA」がデュアルプロセッサーに対応することはすでに述べたが、実際には、どの程度のパフォーマンスアップとなるのだろうか。ここで説得力のある具体的な計測値を示したいところだが、残念ながら、5月に配布されたテスト版はデュアルへの対応が完成していない。id Software社のCarmack氏のコメントを信じて、デュアル対応版のリリースを待つしかない。

Q3テスト版では効果なしだが対応すれば40〜80%のパフォーマンスアップ

本稿作成時点では、残念ながらデュアルプロセッサー対応の「QUAKE Ⅲ ARENA」(以下QUAKE Ⅲ)が入手できなかった。そのため、今回の計測はデュアルに未対応のVer.1.05で計測を行った。結果はグラフに示したとおりだ。

今回は、QUAKE Ⅲ、Windows 2000、ビデオカードのドライバのいずれかに不具合があるせいで、デュアル構成のWindows 2000上ではゲーム画面が固まってしまうことが多く、非常に不安定だった。どうも、このQUAKE Ⅲテスト版はWindows NT／2000向けのチューニングがじゅうぶんではないようだ。また、CPUをPentiumⅢ 500MHz×1に変更しても、Celeron 300AMHz×1使用時と比べてフレームレートが変わらないというのも疑問だ。理由としては、ビデオカードもしくはドライバの対応が不完全で、フレームレートが頭打ちになっているものと思われる。

QUAKE Ⅲ ARENA Timedemo（1024×768ドット、32ビットカラー）



計測環境：メモリー／128MB、ビデオカード／Viper V550

今回の計測結果では、デュアルプロセッサーの効果を実証することはできなかったが、QUAKE Ⅲのプレイには Windows 2000の方が向いていることが確認できた。使用するビデオカードにもよるが、Riva TNTを使用した場合、50%以上もの高いフレームレートを出している。デュアル対応のQUAKE Ⅲを Windows 2000にインストールすれば、さらに快適にプレイできるものと、大いに期待できる。

QUAKE Ⅲの開発責任者である、id Software社のJohn Carmack氏によれば、彼が開発で使っている、シングルプロセッサー搭載機とデュアルプロセッサー搭載機でTimedemoの計測値を比較すると、35%もの差が出ており、さらに、ダイナミックライティングなど、複雑な描画を実行する場面では最高で90%もフレームレートが向上すると述べている。同氏は「デュアル化対応コードが完成すれば、平均で40%〜80%はフレームレートが向上するだろう。フレームレートはどうしても描画部分での頭打ちがあるため、ビデオカードとOpenGLドライバが高性能なほど、ゲームのスピードアップが望める」とコメントしている。

負荷を分散させることでCPU占有率を下げることが可能



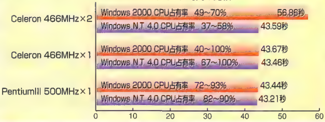
MP3のエンコーディングテストは、秋葉原に店舗があるPC夢工房のオリジナルパソコン「DPC-P62-C46BX／Dual」を使用して行った。Celeron 466MHzを二つ搭載したマシンの価格は19万8,000円だが、333MHz程度のマシンであれば12万円以下で購入できる。ショップが動作保証してくれるので、自作に慣れていない初心者でも安心して購入できるだろう
■問い合わせ先　TEL 03-5256-1675
URL　http://www.dreamfj.com/

次に、CPUに負荷がかかる処理を施して、デュアルプロセッサーのメリットを検証してみた。テストの内容は、RealNetworks社のMP3エンコーディングソフト「Real Jukebox」を使って、4分程度の楽曲を音楽CDから直接MP3形式にエンコーディングする際の所要時間と、エンコーディング中のCPU負荷率を計測した。エンコーディングのクオリティーは最も高い96KB Stereoで、録音中の音楽再生はオフに設定した。

結果はグラフに示したとおり。単純な処理時間で比較した場合、デュアルプロセッサーのメリットは見られなかった。特に、Windows 2000環境では、シングルプロセッサーより約13秒も多く時間がかかっている。恐らく、デュアルプロセッサー時のパフォーマンスチューニングが不完全であるのが原因だと思われる。また、Windows NT 4.0の環境では、CPUの数や動作周波数による処理時間の差が見られなかった。

しかし、CPU占有率を比較すると、デュアルプロセッサーのメリットが数字に表れている。この計測値は、エンコーディングの処理にどの程度の負荷がかかっているかを示すものだが、シングルプロセッサーの場合は、最大で100%に近い負荷がかかっているが、デュアルプロセッサーの場合は最高でも70%にとどまっている。

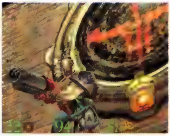
MP3のエンコーディング時間の比較



意外に豊富なラインナップ Windows NT／2000対応ゲームリスト

デュアルプロセッサーマシンでゲームをプレイする場合、ソフトがWindows NTもしくはWindows 2000に対応していることが前提になる。そこで、この条件で対応ゲームを調べてみたところ、意外にも数多くのタイトルがそろっていることが分かった。デュアルプロセッサーマシンを組み上げたら、とりあえずこれらのゲームでマシンの動作確認をしてみるといいだろう。

QUAKE Ⅲ ARENA



初のデュアルプロセッサー対応ゲームとなりそうなタイトル。Carmack氏のコメントどおりなら、40～80%ものパフォーマンスアップが期待できる

UNREAL TOURNAMENT



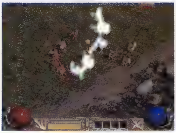
最新βを使ってWindows 2000にインストールしてみたが、問題なく動作した。マシンリソースを大量に消費するゲームであるため、デュアルへの対応も期待したい

HALF-LIFE



Windows NT 4.0には対応しているが、Windows 2000では起動すらできなかった。いずれ、パッチによるサポートが行われることだろう

DIABLO Ⅱ



前作同様、Windows NTへの対応が発表されている。GlideとOpenGLの両方に対応した美しいグラフィックの描画は、CPUに負荷がかかるはずだ

Windows NT／2000対応ゲーム

ゲーム名	発売元	NT 4.0	2000
3D ULTRA NASCAR PINBALL	P&A	○	－
7TH LEGION	Microprose社	○	－
Age of Empires	マイクロソフト	○	○
Age of Empires：Rise of Rome	マイクロソフト	○	○
BALDUR'S GATE	セガ・エンタープライゼス	○	－
BATTLEZONE	アクティビジョン	○	－
CARMAGEDON2	ズー	○	－
Cart Precision Racing	マイクロソフト	○	－
CIVILIZATION	Microprose社	○	－
CIVILIZATION 2	Microprose社	○	－
Combat Flight Simulator	マイクロソフト	○	－
COMMAND&CONQUER：RED ALERT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
COMMAND&CONQUER：THE AFTERMATH	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
COMMANDOS	ズー	○	－
COMMANDOS：BEYOND THE CALL OF DUTY	アイドスインタラクティブ	○	○
DAIKATANA MULTIPLAYER DEMO	－	○	－
DARK REIGN	アクティビジョン	○	－
DAWN OF ACES	Interactive Magic社	○	－
DELTA FORCE	マイクロマウス	○	○
DESCENT 3 デモ	－	○	－
DESCENT：FREESPACE	Interplay社	○	－
DIABLO	ソース	○	－
DIE BY THE SWORD	イマジニア	○	－
DUNGEON KEEPER	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
F／A-18 HORNET 3.0	クォリタスジャパン	○	○
F1レーシングシミュレーション	UBI Soft	○	－
F-15	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
F-16 MULTIROLE FIGHTER	マイクロマウス	○	－
F-22 AIR DOMINANCE FIGHTER	イマジニア	○	－
FALCON 4.0	メディアクエスト	○	○
Flight Simulator 98	マイクロソフト	○	－
FLIGHT UNLIMITED 2	アイドスインタラクティブ	○	－
FORSAKEN	アクレイムジャパン	×	○
HALF-LIFE	ソース	○	×
HERETIC Ⅱ	アクティビジョン	○	○
HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3	イマジニア	○	－
HEXEN Ⅱ	アクティビジョン	○	○
インカミング	イマジニア	×	○
JEDI KNIGHT	マイクロマウス	○	○
JEDI KNIGHT：MYSTERIES OF THE SITH	マイクロマウス	○	○
KINGPIN デモ	P&A	○	－
KINGS QUEST MASK OF ETERNITY	Sierra社	○	○
KLINGON HONOR GUARD	Microprose社	○	－
MAGIC THE GATHERING	Microprose社	○	－
MECH WARRIOR 3	Microprose社	×	○
Microsoft Baseball 2000	マイクロソフト	×	○
Microsoft Golf 98	マイクロソフト	○	－
Microsoft Soccer	マイクロソフト	○	－
MiG-29 FULCRUM	マイクロマウス	○	－
Monster Truck Madness	マイクロソフト	○	－
Monster Truck Madness 2	マイクロソフト	○	－
MOTO RACER	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
Motocross Madness	マイクロソフト	×	○
MYTH 2	ゲート	○	－
ニード フォー スピード Ⅱ	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
ニード フォー スピード Ⅱ SE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
ニード フォー スピード Ⅲ ホットパーシュート	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
QUAKE（Windows版）	アクティビジョン	○	－
QUAKE Ⅱ	アクティビジョン	○	○
QUAKE Ⅲ ARENA テスト	－	○	○
RAINBOW SIX	マイクロマウス	－	○
RIVEN	Broderbund社	○	－
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	エレクトロニック・アーツ	○	－
SIMCITY 2000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
SIMCITY 3000	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	○
SiN	P&A	○	－
SPEC OPS	マイクロマウス	○	－
SPORTS CAR GT	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	－	○
STAR WARS EPISODE 1：THE PHANTOM MENACE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	×	○
STAR WARS：REBELLION	LUCAS ARTS社	○	○
STARCRAFT	ソース	○	○
SU-27 FLANKER	SSI社	○	－
SUPER EF2000	Digital Image Design社	○	－
TOTAL ANNIHILATION	P&A	○	－
ULTIMA ONLINE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	－
UNREAL	ソース	○	○
UNREAL TOURNAMENT	ソース	－	○
Urban Assault	マイクロソフト	×	○
WARBIRDS 3D	Interactive Magic社	○	－
WARZONE 2100	アイドスインタラクティブ	－	○

ここでリストアップしたゲームは、Windows NT対応ゲームをテーマにしたWebサイト"NT Game Palace"の情報を元に作成している。必ずしもWindows NT上での動作を保証するものではないため、詳しくはhttp://www.ntgamepalace.iscool.net/の情報を参照してほしい

凡例：○＝動作可能、×＝動作不可、－＝未確認

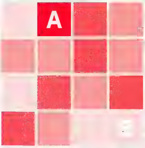
S3TCショック!

32ビットカラー時代が到来

テクスチャー圧縮が

1998年まではGlideで描かれた3Dグラフィックが最も美しいと信じていたが、1999年後半からは新たな主役が登場する。テクスチャー圧縮技術を使って、32ビットカラーで描画された3Dグラフィックが、3Dゲームの新たに流れを生み出すのは間違いない。今夏以降にリリースが予定されている「UNREAL TOURNAMENT」や「QUAKE Ⅲ ARENA」でサポートされる予定のS3TCのすばらしさを、とくとご覧あれ。

図1



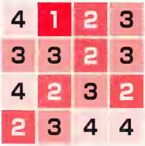
極端な色AとBを選択して、色情報を記録する

図2



2と3の中間色が自動的に算出される

図3



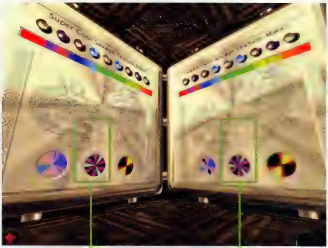
各マスに最も近い色が割り当てられるが、ここで使用した1〜4の番号データはわずか2ビットにすぎない

DirectX 6で採用された テクスチャー圧縮技術とは何か

ビデオカードの進化と3Dグラフィックの進化によって、パソコンゲームは高度なビジュアル表現が可能になったが、1999年後半のトレンドとなるのは"32ビットカラーレンダリング"と"テクスチャー圧縮"の二つだ。実写のようなリアルなグラフィックを描画するためには、従来までの16ビットカラーではなく、32ビットカラーが必要になる。しかし、そうなるとグラフィックの描画に使われるテクスチャーデータのサイズが巨大になって、ビデオカードに搭載されているメモリー上でデータが展開できなくなり、フレームレートの低下につながる。そこで、巨大なテクスチャーデータを1/4〜1/6に圧縮して、パフォーマンスを維持しながら、美しいグラフィックを実現させようという技術がテクスチャー圧縮である。

テクスチャー圧縮をサポートしているビデオチップには、Savage3DとSavage4があるが、この両チップで使われているのが"S3TC"(S3 Texture Compression)だ。このS3TCは、DirectX 6.0の標準テクスチャー圧縮技術(正式名称はDXTnで機能はS3TCと同じ)に採用されており、今夏以降にはS3社以外のビデオチップメーカーもテクスチャー圧縮をサポートすると思われる。

では、ここでテクスチャー圧縮の原理について、簡単に解説してみたいと思う。例えば24ビットカラー(約1677万色)で、サイズが4×4ドットのテクスチャーがあったとしよう。普通の方法でこれを保存しようとすると、24ビット×16=384ビットで、保存には48バイト(1バイト=8ビット)の容量が必要になる。ところがS3TCの場合は、まず4×4ドットのマスの中から最も極端な色AとBの二つを選び、その色情報を16ビットに変換して保存する。色情報の保存はこれだけで、次にこの2色を元にして中間色を二つ用意する。そして、4×4ドットのマスの中に、4色のうちから最も近い色を置いていく。最終的に保存される情報は、16ビットの色情報二つと、4×4=16のマスそれぞれに1〜4の番号、つまり2ビットの情報だけなので合計64ビット(16ビット×2色×2ビット)、換算すると8バイトの情報だけである。これにより、テクスチャーのデータサイズが1/6になったことが分かる。



2048×2048ドット

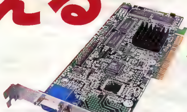


256×256ドット



画面の左側が2048×2048ドットのテクスチャー、右側が256×256ドットのテクスチャーである。2048×2048ドットはSavage4、256×256ドットはVoodoo3の最大テクスチャーサイズと同じである。ただし、テクスチャーは並べて表示することも可能なので、Voodoo3の描画クオリティーを表しているわけではない

3Dゲームを変える

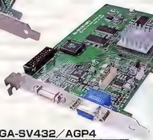


3D Blaster Savage4 32MB AGP
AGP版とPCI版の二つが用意されているほか、メモリーサイズを8MBにして価格を9,800円に押さえた廉価版も製品化している

S3TC対応ゲームの登場で魅力が倍増 低価格で買えるSavage4搭載カード

主なSavage4搭載カードは、表に示した4メーカーから出荷されているが、採用しているチップによって、コアクロックとメモリークロックにばらつきがある。価格は安いものなら1万円前後で購入できるが、高くても2万円以下で購入できるため、競合するRiva TNT2やVoodoo3を搭載したビデオカードよりも確実に安い。

最近のゲーム向けビデオチップは、製品の世代交代のタイミングが早いため、高価なビデオカードを購入しても半年程度で魅力が半減してしまう傾向にある。32ビットカラーレンダリングをサポートしていないVoodoo3や、2〜4万円の価格帯で販売されているRiva TNT2を買う前に、今後、続々登場するS3TC対応ゲーム(p.117参照)に注目して、Savage4を安く購入するのも悪くないだろう。テクスチャー圧縮で美しく描画されたグラフィック(p.116参照)を体験するだけで、元が取れるはずだ。

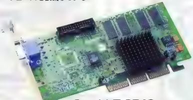


GA-SV432／AGP4
価格はやや高めだが、液晶ディスプレイの接続可能なDFP規格準拠デジタルインターフェースを装備している

主なSavage4搭載カード

メーカー名	製品名	コアクロック	メモリークロック	メモリー容量	価格
アイ・オー・データ機器	GA-SV432／AGP4	125MHz	143MHz	32MB	2万8,000円
エルザ ジャパン	WINNERⅡ	125MHz	143MHz	32MB	オープンプライス
クリエイティブメディア	3D Blaster Savage4 32MB AGP	110MHz	125MHz	32MB	1万8,800円
ダイアモンド・マルチメディア・システムズ	StealthⅢ S540	125MHz	143MHz	32MB	1万5,800円

補足：GA-SV432／AGP4のコアクロックはサンプル版を元に編集部で調べた数値、StealthⅢ S540の価格は推定小売価格



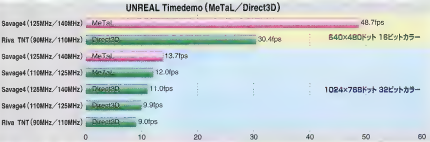
StealthⅢ S540
Savage4は4種類のチップが出荷されているが、StealthⅢ S540には最上位のSavage4 Pro Plusが採用されている

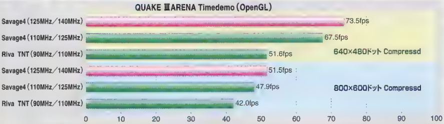
UNREALはMeTaLモードが快適 低解像度では圧倒的な強さを発揮する

ベンチマークを行うにあたって、まずSavage4のオーバークロックを試みた。今回テストに使用したのはクリエイティブメディアの3D Blaster Savage4 32MB AGPで、出荷時の設定ではコアクロック110MHz、メモリクロック125MHzだが、設定メニューにあるスライダーバーによって、コアクロックは125MHzまで、メモリクロックは140MHzまで上げることが可能だ。

「UNREAL」では、S3の独自APIであるMeTaLの効果がどの程度表れるのかを試してみた。使用したUNREALのバージョンは224。結果はグラフに示したとおりで、Direct3Dで描画した場合と比較して20%以上パフォーマンスが向上する。特に、解像度を640×480ドットにした場合のアドバンテージが高く、Riva TNTと比較すると、60%以上も高いフレームレートを出す。MeTaL対応ゲームは、このUNREALと8月に発売が予定されている「UNREAL TOURNAMENT」の二つしか見当たらないが、Savage4ユーザーはDirect3Dではなく、MeTaLモードでプレイすることをお勧めする。

「QUAKE Ⅲ ARENA」テスト版では、OpenGLのパフォーマンス比較を行った。設定はVSYNCをオフにして、テクスチャーの設定を"Comressed"(圧縮)にしただけで、そのほかはデフォルト状態のままである。640×480ドットの計測値をRiva TNTと比べると、最大43%もの高いフレームレートを出している。しかし、解像度を800×600ドットに上げた途端、パフォーマンスが急落する。これは、ほかのゲームで試した場合でも同様の結果になるため、Savage4が苦手としている部分なのだろう。Savage4でゲームをプレイする場合、高解像度でのプレイは避けたほうが無難だ。





計測環境：CPU／PentiumⅡ450MHz、メモリー／128MB、ビデオカード／3D Blaster Savage4 32MB AGP、Graphics Blaster RIVA TNT AGP 16MB

ショッキングな美しさ
これがテクスチャー圧縮の効果だ

テクスチャー圧縮の効果を語るのに言葉はいらない。ここに掲載したスクリーンショットをじっくりと見てほしい。ゲームはすべてUNREALを使用しているが、マップはS3のWebサイト（http://www.s3content.com/）で配布されているものを使用している。このクオリティーを誌面でどれだけ伝えられるかは不明だが、S3TCで描画されたグラフィックの美しさの一端を感じとってほしい。なお、ここに掲載した画像はすべて、3D Blaster Savage4 32MB AGPを使って撮影した。

EGYPTレベル





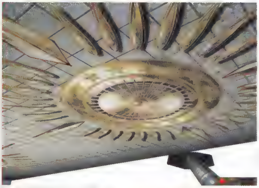
これだけ近寄ってもドットが目立たない。ここまでクオリティーがアップすると、単なるゲーム画面とは思えない

壁画の描画に使われているテクスチャーのサイズが大きいため、非圧縮では描画不可能だろう。さらに線が細いことに注目してもらいたい

Photorealistic S3 Galleryレベル

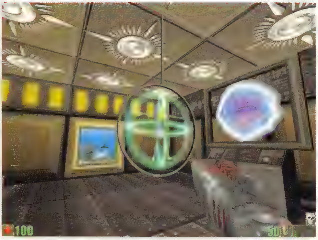


実写映像を元に作成したテクスチャーを絵画風に展示したレベル。大理石のような素材で造られた額縁も美しい



ギャラリーの天井に貼られた豪華な模様。光りの反射によって、質感がリアルに伝わってくる

S3 Movieレベル



"Animating S3TC"のデモンストレーション用に作られたレベルで、実際にはテクスチャーをムービーのように連続表示している



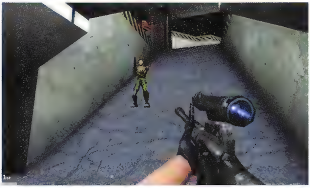
金属製の壁を拡大表示させた画面だが、細かな模様や質感がリアルに伝わってくる

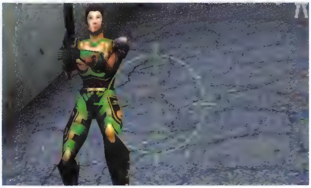
続々発表されるS3TC対応ゲーム

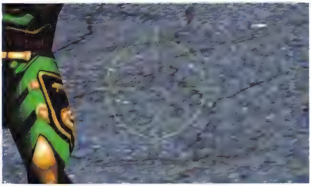
UNREAL TOURNAMENTを筆頭に約20タイトルが登場

1999年6月時点で入手可能なゲームは「UNREAL」と「エクスペンダブル」の二つだけだが、「QUAKE Ⅲ ARENA」や「ANACHRONOX」などのビッグタイトルもS3TCへの対応を表明している。中でもお勧めしたいのが「UNREAL TOURNAMENT」で、S3TCによるグラフィックの美しさはこのゲームによって実証されるはずだ。

UNREAL TOURNAMENT

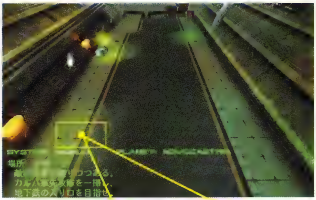




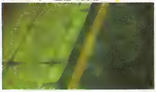


S3TCの効果がもっともよく分かるゲームタイトル。Rifleのスナイパーモードを利用してテクスチャーを拡大したものだが、ドットが目立つことなく、地面の質感がリアルに伝わってくる。この画面はβ版を使って撮影したものだが、8月に発売が予定されている製品版では、これ以上に美しいグラフィックに仕上がることが予想される

エクスペンダブル



テクスチャー圧縮を使用



未使用



ゲームのセットアップメニューの中にある設定項目"Hardware Texture Compressionを使用する"をオンにした場合とオフにした場合の画面を掲載した。画面を拡大するとテクスチャーのディテールが明らかに違うことが分かる

S3TC対応ゲーム

ゲーム名	開発元	発売元	発売時期
ウォーガズム	DID社	イマジニア	発売済み
エクスペンダブル	Rage Games社	イマジニア	発売済み
ANACHRONOX	Ion Storm社	アイドス・インタラクティブ	2000年第1四半期
BABYLON5	Yosemite Entertainment社	Sierra社	1999年9月
DISPATCHED	Rage Games社	Rage Games社	未定
DUES EX	Ion Storm社	アイドス・インタラクティブ	2000年春
HALF-LIFE	Valve社	ソース	発売済み
HOSTILE WATERS	Rage Games社	イマジニア	1999年冬
INCOMING FORCES	Rage Games社	Rage Games社	未定
MIDNIGHT GT	Rage Games社	イマジニア	1999年9月
Motocross Madness 2	Rainbow Studios社	マイクロソフト	未定
OffRoad GT	Rage Games社	Rage Games社	1999年10月
QUAKE Ⅲ ARENA	id Software社	未定	1999年9月
RUSH2	Midway Home Ent.社	Midway Home Ent.社	未定
SF RUSH:THE ROCK	Midway Home Ent.社	Midway Home Ent.社	未定
TONIC TROUBLE	Ubi Soft Entertainment社	Ubi Soft Entertainment社	1999年9月
UNREAL	Epic Games社	ソース	発売済み
UNREAL TOURNAMENT	Epic Games社	ソース	1999年8月
UNREAL 2	Legend Entertainment社	GT インタラクティブ	2000年

このゲームリストはS3社の発表資料を元に作成している。なお、ウォーガズム、HALF-LIFEについては、今後配布されるS3TC対応パッチによって対応する予定

スクープ！ リチャード・ギャリオットの超ド級構想

ULTIMAシリーズで進行中の

E3で「ULTIMA：ASCENSION」の素晴らしい仕上がりを見届けた編集部は、その後ゲーム業界トレンドの発信地であるテキサスに潜入した。今回は、ULTIMAシリーズでおなじみのOrigin Systems社へ出向き、Richard Garriott氏と会談して入手した非公開情報や以外なニュースをお伝えしよう。　文／奥谷海人



Richard Garriott

Origin Systems社エクゼクティブデザイナー。1979年に「AKALABETH」でデビューして以来、常に業界をリードしてきた人物である。彼が1997年に送り出した「ULTIMA ONLINE」では、日本にもネットワークゲームの波をもたらし、本誌による第1回Network Game of the Yearにも選出されている。推定年齢は30代後半。独身だ

ブリタニアは死せず！ ロード・ブリティッシュが語った ULTIMA：ASCENSIONを解剖する

ULTIMA Ⅸにはガリオットの信念が込められている

この取材の数日前に開催されたE3において、Richard Garriott（以下、Garriott）氏は、「ULTIMA Ⅷは私のキャリアの中でも最大の過ちだった」と公言していた。当時、「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）の製作に没頭していたために、「ULTIMA Ⅷ：PAGAN」（以下、ULTIMA Ⅷ）製作チームには名前を貸しただけの形であった。しかも完成品にはバグが多く、ストーリー部分でも多くの疑問符が付いた作品であったために、多くのULTIMAシリーズファンが離れていってしまったのだ。

それゆえに、Garriott氏が新作「ULTIMA：ASCENSION」（以下、ULTIMA Ⅸ）にかける意気込みは、ヒシヒシと伝わってくるものがある。同じ失敗は繰り返さないという、彼のゲーム作家としての信念だ。

今回の取材はそのことを踏まえ、「ULTIMA ONLINE Ⅱ」（以下、UO Ⅱ）に関する情報を聞き出すために敢行したものではなかった。たとえUO Ⅱの企画があったとしても、それは彼の空想やアイデアに過ぎず、まだ彼が真剣に手を付けていないのは明白だからである。



本作品で最後の登場と言われる主人公のアバタール

ULTIMA Ⅸは「後期3部作」のラストを飾る

俗にULTIMAシリーズは、RPGの可能性を提示したULTIMA Ⅰ～Ⅲ（前期）、ゲームシステムで新たな道筋を付けたULTIMA Ⅳ～Ⅵ（中期）、そしてストーリーや技術面で革新のあったULTIMA Ⅶ以降（後期）の三つに分類することができる。第9作目であるULTIMA Ⅸは、「後期3部作」の最後に位置し、40歳前後になったと想定される主人公Avatar（以下、アバタール）の登場もこれで最後となるようだ。Garriott氏は、「アバタールとは最後になりますが、ブリタニアの世界は生き続けます」と語るが、これはUO以降のネットワーク上での話であると思われる。

ストーリーの流れを説明すると、アバタールは別世界のブリタニア王国に往来できるという才能を持った現代人。彼の地球での暮らしは質素なものだが、ブリタニアでは救世主ともあがめられるほど活躍している人物だ。彼はULTIMA Ⅶにおいて、第7作目以降での敵であるGuardian（以下、ガーディアン）によって、「ペイガン」と呼ばれるもう一つの世界に飛ばされている。その後、地球に生還して元の生活に戻っていた



ULTIMA Ⅸでは、CGムービーも豊富に使用されている。画面はオープニングの導入部分だ

プロジェクト

彼はある日不吉な夢を見た(ULTIMA Ⅸのストーリーはここから始まる)。ペイガンで奮闘していた間に、ブリタニアの王国はガーディアンによって完全に荒廃していたのだ。

ULTIMA Ⅸでは、善君ブリティッシュ王もガーディアンの猛攻で保守的にならざるを得なくなり、加えて老齢のために病床に伏している。一方で、王国の八つの神殿は悪の力に汚染されてしまい、アバタールが到着した時には住民たちの心はすさみきっているのだ。例を挙げると、"慈悲"の徳を司る首都ブリテインでは、慈悲の心を忘れてしまった人々が、貧しい人や流浪の民などの弱者を追放してしまっているという具合である。

アバタールの目的とは、この八つの宮殿と人の徳を立て直し、ブリタニアからガーディアンを抹殺してしまうことにある。Garriott氏によれば、さらにアバタール自身の葛藤がエンディングには絡んでくるようだ。「戻ってくるたびに、ブリタニアには悪の影が忍び寄る。このジレンマを解決するためには"この世界に留まる"という選択を迫られるんですよ」と、Garriott氏は話す。

キャラクター設定では従来のRPGにはない工夫がなされている

実際のデモを見て、まず驚かされたのは、キャラクター設定という概念が完全にゲームとして扱われていることだった。典型的なRPGであれば、まずゲームとは無関係のウインドウ上で、キャラクターのスキルやアトリビュート(特性や属性)の数値を割り振るといった作業を行う。ULTIMA Ⅸでは、この作業を3Dのゲーム上で行い、最初から世界観にのめり込んでいくような工夫がなされているのである。

プレイヤーは、まず地球上のアバタールの部屋にあるベットから起きることから始まる。バスルームに行って着替えを始め、家の外でジプシーが繰り出すタロットカードで、徳の種類を決定する(これはULTIMA Ⅳのそれを3D化したようなもの)。3D世界で、冒険の"支度"を実際に行っていくという趣向なのである。ブリタニアに到着してからも、剣や魔法の使い方を練習できるが、これは「トゥームレイダー」などの練習モードに近い。ただし、ULTIMA Ⅸでは、ゲームの直接的過程でこれらの操作からインターフェイスの使い方を学べるようになっている。これは特筆に値するものだろう。

インベントリーを開いた時は、ゲーム進行がストップするようになっている。アバタールには一度に一つの武器しか持たすことはできないが、"クイックチェンジ"ができる武器を一つだけ設定することができる。こうすることで、通常は剣を持っていても、グラフィックで弓矢などの武器を背中にちゃんと表示しており、急な遠距離戦闘にも対応できるようになっているのだ。

3D化によって生きたブリタニアを表現する

ULTIMA Ⅸでは、このシリーズ初の完全3D視点を採用しているため、見た目の雰囲気も随分違っている。しかし、Garriott氏が、「スタンドアローンゲームですから、前作を知る必要はまったくありません」と太鼓判を押すほどなので、シリーズになじみがないプレイヤーも安心できるだろう。

もっとも、"Iolo"(イオロ)などの旧友たちも帰ってくるし、以前から解決していない事柄は細部に渡って語られていくということなので、ULTIMAファンには涙ものの作品であるのは間違いない。UOでこのシリーズにはまった人でも、土地やキャラクターのグラフィックに類似点は見出せるはずで、インターフェイスやゲームプレイは違っていても、それほど苦労はしないはずだ。

ULTIMA Ⅸのブリタニアには、最大で250人ほどの住人と30種類のモンスターといったNPCが設置される予定だ。顔や体型には100種類のパターンが用意されており、護衛兵でさえ個性的。「1人ひとりが自分の身分に合わせた行動を取っています。例えば、パン屋の後をついて行けば、水をくみに行ったり、小麦粉を仕入れに行ったりしているんですよ」(Garriott氏)というように、ブリタニアではリアルタイムで物事が進行しているようだ。

また、Garriott氏が胸を張って説明してくれたのが、キャラクターたちの会話である。その職業に合わせた言動をするのはもちろん、アバタールが近くを通ると、その存在に気付いて声をかけられる。NPCの反応や行動に関しては、ところどころで細かい演出が見え隠れしており、3DになったUOの世界に迷いこんだような気持ちにさせてくれる。

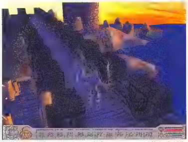
天候や日時の表現もリアルタイムで、日が暮れるのに合わせて家々の窓や灯台の明かりがともっていき、やがて満天の星が頭上に輝き出す。時折雷雨も発生するようになっており、カメラを上に向けるとちゃんと画面に水滴が付く。雨粒の1滴に至るまで、上空からの落下をシミュレートしたという恐るべきものだ。



ガーゴイルとの戦闘シーン。街を外れるとこのような情景が広がるが、とても256色(8ビットカラー)とは思えない

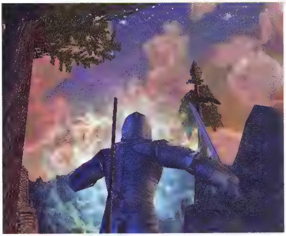


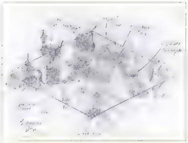
ハックパックや魔法のアイコンは、UOをほうふつさせるが、デモで観たアートはさらに手が加えられていたようだ



手には剣、背中にはやりを背負っているのが分かるだろう。この亡霊を倒すには、特殊な武器を用意しなければならないのだ

画面では分かりにくいが、首都ブリテインの近くに存在する、慈悲の神殿でのイベントシーン。夜空に満天の星が美しい





こちらはBuccaneer's Denのスケッチ画。ギルドホールから灯台まで、しっかりと完備されるようだ



3Dになったブリタニアではスクリプト化されたイベントも多く発生する。3Dアクセラレーターを使用すれば、マジカルな場面にも遭遇できる

さらなる開発を期待したいアクションシーン

さて、E3会場と取材の際に特別に見せてもらったデモから判断する限り、かなり限定されたアルファ版以前のバージョンのようだ。戦闘システムについても言及したいが、現時点では、その重要性を語るほどの新要素は見受けられなかった。モンスターと対峙した時の動きも甘く、この部分ではさらなる開発が必要となりそうだ。マジックシステムはほかのシリーズ作品と似たもので、スペルブックに書き込む方式を採用している。リージェントは、拾うかあるいは街で買って収集し、それを組み合わせることによって魔法を発動する。

見せてもらった魔法は、ファイアーボール、ライトニング、メテオールシャワーなどUOでおなじみのものと、さらにリングオブファイアーや夜道をともす頭上に浮かんだ火の玉なども披露してくれた。

ULTIMA Ⅸでは、1人称のカメラ視点も用意しているらしいが、「戦闘などではプレイしづらいだろう」とGarriott氏は語る。コントローラーについても補足しておくと、マウスの動きでカメラを全方向に動かすことが可能で、カーソルで焦点を当てることができる。カーソルはポイントしている位置やオブジェクトで変色するが、緑は持ち上げたり至近攻撃することが可能、黄色は遠距離攻撃や魔法の範囲内、赤は遠すぎる場合を示すというようになっており、非常に分かりやすかった。

プレイヤーに要求されるマシンスペックは伝統にのっとって高い?

アメリカのパソコン誌などでULTIMA Ⅸのプレビューを目にする限り、「こんな重たそうなゲーム……」という文章をよく見かける。とはいえ、伝統的にOrigin Systems社のソフトは、他社に先駆ける形で、その時代でかなりハイエンドに属するシステムスペックを奨励し続けてきたのは事実。フルモーションビデオがはやったころの「WING COMMANDER 3:THE HEART OF THE TIGER」しかり、UOしかりである。今に始まった議論ではないし、常に業界を引っ張っていくためのけん引車的な立場に立とうとしているのだと、筆者はその姿勢にも好感を持っている方だ。

ULTIMA Ⅸに関する正式なスペックは発表されていないが、3Dアクセラレーターがないシステムの場合、PentiumⅡ 300MHzが最低ラインだろうという話を聞いた。もっとも、GlideやDirect3Dに対応したビデオカードがなければ、このソフトでフィーチャーされている数々のエフェクトを見ることはできないだろうし、3Dアクセラレーター搭載機種でPentiumⅡ 233MHzというラインが製品版での最低ラインになるかと言えば、それも疑問符が付く。今回のULTIMA Ⅸのバージョンでは、空と照明効果が16ビットで、それ以外はすべて8ビットカラーでの表示だったが、そうは思えないほど念入りに描きこまれていた。

もう一つ、Garriott氏は気になるコメントとして、「CD-ROMで2枚組みとなる予定ですが、1枚分のデータはHDDにコピーした方が快適にプレイできるでしょう」と発言していた。これが奨励であれば、プレイヤーにとってはかなりの負担となることもあり得る。いずれにせよ、正直に奨励スペックの高さを言明してくれているのは親切だし、これだけの広大かつ美麗な世界を表現するともなれば、ミドルスペック以上のマシンで挑むのが当然のことであるとも言える。

ULTIMA Ⅸ以降に展開される今後の構想とは?

ULTIMA Ⅸでこのシリーズが完結することは先にも述べたが、その後はいったいどうなるのだろうか。UOⅡに関する話題も含めて、やはり気になるところではある。

端的に言って、次にGarriott氏が目を向けるのは、UOⅡではない。「せっかくこのゲームで3Dグラフィックエンジンを制作したのだから、何らかの形で生かしたいね」と彼は話す。今回の取材では、「UOⅡは、ULTIMA Ⅸで制作したこのグラフィックエンジンに、UOのネットワークエンジンを組み合わせるような代物ではない」とも言明した。

もちろん、彼がすでにUOⅡの構想にかかっているのは確かである。事実、1998年まで"UOチーム"と呼ばれていたRich Vogel氏率いるグループは、"UO Liveチーム"に変名した。このことから察するに、技術屋のみを集めた集団、UOⅡチームが存在する可能性はじゅうぶんにあるし、広報担当者も否定はしなかった。しかし、現時点でのUOⅡチームの活動は、「それを最高のものにするための技術を選定している」段階に過ぎないと本誌では想像する。

それでは、ULTIMA Ⅸエンジンをどのように生かしていくつもりなのか? この問いに対しては、あくまでアイデアに過ぎないけどという前置きで語ってくれた。それは、「シリーズ前作をこのエンジンで作り直したいんですよ。テクスチャーやアート、サウンドなどでも使い回しできる部分は多いですからね。もし、実現するとすれば、最初にやるのはやっぱりULTIMA Ⅳかな」というものであった。面白いことを考える人だ。

Richard Garriott ロード・ブリティッシュとして知られる男

本誌でも幾度となく取材しているが結局、彼ほど有名で、活動的な"伝説"は存在しない。新しいゲームプレイや技術に目を向けることを惜しまず、常に時代の先駆けとしてのポジションに君臨する人である。

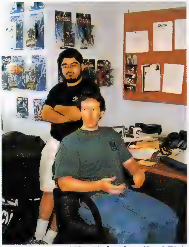
彼の父親、Owen Garriott氏は、正真正銘の宇宙飛行士である。彼が乗ったスカイラブ3号は、1973年にNASAが送り出した史上初の小型宇宙ステーションとして、59日にも及ぶ宇宙飛行を達成している。ハイテクを熟知し、独創的な世界を作り出すクリエイターとして第一線で活躍し続ける下地は、宇宙飛行士の父を持った少年期の影響もあるのだろう(事実、ULTIMA Ⅱでアバタールは宇宙空間にも旅をしている)。



現在建築中のGarriott氏の新邸宅、通称"ウルティマ御殿"の模型。この邸宅は並大抵のものではない。湖に面した大きな土地に、ブドウ園も配備。小高い丘陵地帯にそびえる中世を意識した城そのものである。屋敷の中にある広大なプールは、湖側がガラス面になっており、湖で泳いでいる人を眺めることもできるらしい

驚愕情報入手!
UO Liveチームが告白した ULTIMA ONLINE今後の構想

「EVERQUEST」などの完全ネットワーク仕様RPGの後続も発売され、ブリタニアからはある程度の人口が姿を消したのは事実である。本誌では、もしサーバーが維持できないほどのプレイヤー数になったらどうするのだろうという疑問があり、今回Garriott氏の腹心であるRich Vogel氏とRapheal Koster氏にも話をうかがってきた。その結果、驚くべき情報を得ることができた。


UO Liveチームを率いるプロデューサーのRich Vogel氏(右)とアソシエートデザイナーのRapheal Koster氏(左)。UOを活性化させるための数々の企画を披露してくれた。

UOを活性化させる八つのポイント

その1　DirectMusicに対応

DirectX6.1で標準装備されたDirectMusicという音に関する新APIに対応する。これによって、さらに臨場感ある音声になるばかりか、プレイヤーが制作した音楽をゲーム内で聞くことも可能にしたいと言う。

その2　3Dアクセラレーターに対応

Direct3DなどのグラフィックAPIをサポートするということは、照明効果にも期待できるということである。「とりあえずは、スペルなどの効果で見られる、ちょうど『DIABLO Ⅱ』でうわさになっているようなカラーライティング効果から始めたいと思っています」(Koster氏)。

その3　四季の概念をゲームに導入

照明効果などの機能実装が終了した段階で、ブリタニアではロケーションベースだった気候に加え、四季の要素を導入するという。「秋になると落ち葉が舞い、冬になれば雪が積もるようなグラフィックも表示できるようになるはずです」(Vogel氏)。

その4　電子メールシステム“マイUO”

近日公開予定と言われるWebベースの電子メールプログラム。Webで送受信できるだけでなく、ゲーム内でも電子メールのやり取りができるようになるらしい。「コミュニケーションツールとして活用できるかもしれませんね」(Vogel氏)。

その5　パーティープレイを強化

UOで売りである“社会性”を強調するためには、パーティーでの冒険を支援するような機能、イベントも制作していく予定だという。

その6　オークションハウスを設置

アメリカでは、500GP=1ドルという目安が出来上がっており、オンラインオークションなどでは盛んにトレードされている。「UOが実世界の経済にも影響を与えているあかしですね。さらにゲーム内でも家やアイテムなどの取引ができるようなシステムを考えています」(Vogel氏)。

その7　新大陸が出現する?

「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」の新大陸の問題は、家や城を建てるための敷地が少なかったことである。Koster氏は、その点を踏まえて、平らな地形の多い“第3の大陸”設置の可能性もほのめかした。

その8　儀式魔法が登場する

ULTIMAシリーズを知っているプレイヤーであれば、ペンタグラムや神殿で儀式が行えないことに、疑問を感じていた人もいるだろう。「ネクロマンサーなど、シリーズで登場する儀式魔法も確実にUOに取り込まれるでしょう」(Koster氏)。

秘密事項も多いため、詳細について触れられないのが残念だが、UOがいまだ進化し続けている証明であることは間違いない。「この手のゲームは、10年以上はファンに親しんでもらえるものだと思っていますから」と前置きした上で、Koster氏は続ける。「われわれがファンを見捨てるようなことは決してないと思ってください」。

サポートだけでなく、新しいシステムの開発、採用を怠らないOrigin Systems社の姿勢に、古参メーカーの心意気さえ感じた。


UOの次の一手も着々と進行している。簡単に飽きられそうもないところが、ネットワークRPGの元祖たるプライドからきているのであろう(画面はULTIMA ONLINE THE SECOND AGEのもの)

UO開発者が感じた日本人プレイヤーの印象

海外のサーバーでUOをプレイしている日本人が被害を受けたり、あるいは逆に被害を加えたりといった話を聞くが、果たしてUO開発者は日本人プレイヤーをどう見ているのだろうか? Koster氏は、「日本ではイベントでよく盛り上がっていたりして、正直うらやましいですよ。日本の管理者の方々も随分うまくやっているような印象を受けます」ということだった。

日本人記者を前にしての社交辞令かと思ったが、続けてVogel氏は、「日本人のシャイな性格というのは文化的なものだし、翻訳システムなどでその障害が薄れてきている今、紳士的なプレイヤーの多さが目立ってますよ」と言った。ブリタニアという仮想世界の中で「日本人うんぬん……」というのも変な話だと思うが、このような評価を汚さぬよう、マルチプレイ上での非礼のない態度をぜひ心がけてほしいものである。

読者プレゼントのお知らせ

Origin Systems社から「ULTIMA ONLINE」のTシャツ1枚をプレゼントとしていただきました。ご希望の方は、p.136を参考の上、プレゼント番号欄に「Tシャツ」とご記入ください。

Norrathの

アメリカのVerant社が開発したEVERQUEST(以下、EQ)は、完全ネットワーク専用のRPGだ。最新技術を駆使した3D描画システムや優れたパーティシステムなどが特徴で、英語版のみの発売にもかかわらず、国内ネットワークゲームプレイヤーの絶大なる支持を得ている。本誌でも4回にわたり計64ページの特集を掲載してきたが、パッチやイベントなどについて、継続して紹介したい情報はまだまだ尽きない。コンビニの店員を右クリックしそうになる、現実世界で3D酔いをする……。このようなプレイヤー諸氏のEQ中毒を、さらに重くするべく新連載はスタートする。

文／安井勉、下村隆善

ネットワーク専用本格派RPG EVERQUEST



EQとはどんなゲームかを振り返っておこう。EQの最大の特徴は、3D描画によるRPGだということだ。「QUAKE」などと同様に、3D空間を自由に移動できる。そして、12種族と14職業の組み合わせによってキャラクターを作成し、Norrathという世界で冒険を行う。技能や能力値などが異なるので、それぞれの得意とする戦法を駆使して協力していかなければならない。宗教、言語、生産スキル、数々のクエストなども、EQを語る上では欠かすことができない。経験値によるレベルアップ、スキルの成長など、伝統的なRPGのスタイルが継承されており、だれもがプレイに熱中できる。

また、EQはこの2ヵ月の間にも、日々進化を続けている。主な変更点をいくつか挙げておこう。

- Rodcet Nifeサーバー、Erollisi Marrサーバーの追加
- 戦士系職業で、いくつかのスキル習得レベルの変更
- Safefallなど、いくつかのスキルが有効になった
- 強くなりすぎたENCのスペルの見直し
- Factionの獲得プロセスの変更
- 死亡時の経験値ペナルティの軽減
- 高レベルNPCの習性の変更



Classの省略記号

Class名	省略記号
Bard	BRD
Cleric	CLR
Druid	DRU
Enchanter	ENC
Magician	MAG
Monk	MNK
Necromancer	NEC
Paladin	PAL
Ranger	RNG
Rogue	ROG
Shadow Knight	SHD
Shaman	SHM
Warrior	WAR
Wizard	WIZ

新着情報 EVERQUEST EXPANSIONでは新しい種族が追加される

E3会場の奥まったところに、Verant社のブースがあった。そのブースでは、当然のごとくEQが展示されていたのだが、よく見るとどうも様子が違う。そのときに見たのは枯れ木がたくさんあるZoneだったのだが、その枯れ木が風によって左右にゆれていたのだ。そこで、担当者に質問してみたところ、「EVERQUEST EXPANSION」だということが判明した。以下に今回の取材で判明したことを列挙する。

- 一つまたは二つの種族が追加される予定で、会場ではリザードマン(トカゲ男)のような種族がプレイ可能だった
- 今回展示されていたZoneは、Field of Bonesという砂漠地帯
- このEXPANSIONでは15以上のZoneが追加される予定
- 確認できたNPCは、Scorpion(サソリ)、Giant Scorpion、Giant Leeches(ひる)、Mosquito(蚊)など
- 発売はおよそ9～12ヵ月後を予定している

パッチだけの進化にとどまらないEQ。EXPANSIONの登場によって、再び睡眠不足の日々が訪れそうだ。キャラを育てて待つべし!　(編集部)





街角から

EVERQUEST定点観測

マジックアイテムライブラリー

数多くのプレイヤーをとりこにし、悲喜こもごもの逸話を生み出し続けているEQのマジックアイテム。このコーナーでは“良いものだけをNorrathから”をモットーに、世界の名品を次々紹介していく予定だ。第1回目の今回は、職業にとらわれない、多くのプレイヤーが装備可能な品を中心に集めてみた。

Flowing Black Silk Sash

RNG専用のEbony Blade、SHD専用のDark Reaverなど、特定職業専用の武器も多く、戦士系のだれもに勧められるマジックアイテムとなると難しい。そこで今回選んだのが、Flowing Black Silk Sash(通称、Haste Belt)だ。一見すると、ACすらないただのベルトのようだが、付与されているHasteの効果は、なんと武器による攻撃速度を約25％も向上させてくれる。しかも、多くのアイテムのエフェクトがランダム発動やチャージ式なのに対して、これは装備しているだけでもその効果が現われる。

今すぐゲットと言いたいところだが、入手できる場所は、高レベル向けダンジョンLower Gukである。Floglok Ghoulのタワー深部にいるFrenzied Ghoulがまれに所持しており、レベル40代中盤のフルパーティーが必須だ。



Rubicite Breastplate

Mithril Breastplateなど、良いプレートは数多くあるが、万人にお勧めできる品といえば、このRibicite Breastplateで決まりだろう。

入手先は中級者向けダンジョンCazic-Thuleの深部で、Cazic-Thule Avatarという怪物がまれに保持している。Harm Touchを使うほか、魔法のレジスト率も高いため、レベル30代後半になってから挑みたい。



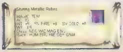


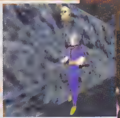
Shining Metallic Robes

魔法使いのローブは、力の象徴といっても過言ではない。専業魔法使いには武器、防具の装備に関して厳しい制限が設けられている。ローブのみが外観を大きく変えるアイテムであり、必然的にその魔法使いの力量(レベルや仲間)がローブに反映されるのである。

NajenaのFlowing Black Robe(通称、黒ローブ)やOcean of TearsのRobe of the Oracle(通称、水色パジャマ)などは有名だが、今回紹介するのは紫ローブだ。

入手先はLower GukにあるFloglok Ghoulのタワーの深部。所持しているのはThe Ghoul Arch Magiで、名前のとおり魔法を使う手ごわい敵だ。レベル40代中盤のパーティーで、Stunを中心にした戦術が必須である。うわさによると、さらにフード付きのローブや赤い色のローブが存在するようだ。新しい情報が入り次第、お伝えしたい。





Staff of Observers

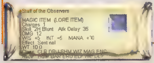
魔法使いにとって、2Hand BluntのStaff(つえ)はもっともポピュラーな武器である。とはいえ、Runed Totem StaffやGlowing Wooden Crookはレベル10代から20代で手に入るので、新しいつえを手に入れたいというプレイヤーも多いことと思う。

Staff of Observersには、INT+5、WIS+5という効果があり、専業魔法使いと回復系の職業のどちらも満足させる性能を持つ。さらに、MANA+30の効果もあるため、このつえ一つで相当マナ量が増えるだろう。

これはクエストによって入手できるアイテムである。クエストを解くには情報がすべてなので、ヒントを提供するにとどめたい。ぜひ、自力で挑戦してほしい。

ヒント① Gnomeの特定職業でなければ受けられないクエストで、場所はMinotaur Cave周辺。

ヒント② クエストに必要なアイテムはRivervaleの近くにあるダンジョンで手に入る。レベル30以上のパーティーが必要。



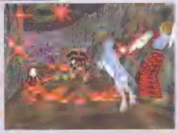
新着情報 上級者向けダンジョンSolusekが本格稼働開始

ダンジョンSolusekが整備され、本格的にオープンした。入り口はLavastorm Mountainsの北側にあり、現在のところ二つのZoneで構成されている。各Zoneの正式な名称はSolusek's Eye(soldunga)、Nagafen's Lair(soldungb)だが、プレイヤーの間ではそれぞれSol A、Sol Bと呼ばれることが多い。

内部には溶岩の池があり、ここに落ちると熱によって一定時間ごとにダメージを受けてしまう。ベータテストではcorpseコマンドがなかったため、装備回収不能という事態が続出した恐るべき場所だ。くれぐれも足元には注意してもらいたい。

Solusek's EyeはFire Goblinを中心としたダンジョンで、本格的な探索はレベル30以降がお勧め。Nagafen's LairにはKoboldをはじめ、Spectreよりも強いBatやSpider、Impらが多数いる。レベル40以上のパーティでも苦戦は必死で、深部にはDragonが潜んでいるらしい。





Researching Spells
EQ上級者に贈る呪文の作り方

専業魔法使いとしてNorrathデビューを果たしたからには、魔法の道を究めたいというのは当然の心得である。しかし、NPCからすべての呪文を手に入れられるかというと、EQの世界はそんなに甘くない。WIZ、MAG、ENC、NECの四つの職業では、レベル16からResearching Spellsという呪文研究のスキルが使用できるようになる。このスキルを使うことで、NPCからは買うことのできない強力な呪文を作成することができるのだ。

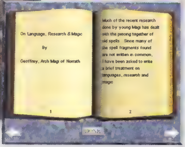
専業魔法使いだけに許された呪文研究

魔法使いにとっては、呪文こそが武器であり、よろいである。武器などはNPCから購入できるし、特別なマジックアイテムにしても特定のNPC(モンスター)から入手することができる。しかし、高度な呪文のほとんどは、多大なる辛苦を乗り越えなければ手に入れることができない。

Researchスキル

専業魔法使いは、レベル16になると職業ギルドのマスターからResearchのスキルを学べるようになる。Researchとは、NPCから入手できない呪文を、自分で作成するスキルである。Smithing(鍛冶)などのトレードスキルと同じように、Researchを繰り返し使用することで訓練することもできる。しかし、Researchで使用する素材は店で購入することができず、スキルを成長させるだけのじゅうぶんな回数を実行することはできない。そこで、高いスキルを得るためには、かなりのスキルポイントをResearchにつぎ込まなければならない。また、レベル16のキャラクターであれば、最大で80のスキルポイントを蓄積することができるが、これをすべて使ってもじゅうぶんなスキル値を得ることはできない(もちろん、すべてのポイントを使うと、Meditateなどの重要なスキルが習得できなくなる)。

Researchに必要なアイテムは、呪文の素材を組み合わせるTomeという道具(これはクラスごとに4種類ある)と素材となるアイテム、素材の組み合わせ方を記した本(レシピブック)の三つである。Tomeやレシピブックは職業ギルドの近くで売られていることが多いので、入手は比較的簡単である。





言語の概念と習得法

しかし、レシピブックは標準語(Common Tongue)で書かれていないため、解読するためには記述されている言語のスキルをExcellent(スキル値91以上)の水準まで鍛える必要がある。プレイヤーは自分が話す言語を切りかえることができるのだが、スキル値が低い言語を耳にしても、チャットウインドウには意味不明な記号の羅列が並ぶだけで、理解することができない。Noratthには数十種類の言語が存在しており、その中のOld Erudian、Elder Teir'dal、Combine Tongue、Dragon、Elder DragonがResearchの本を解読するために必要だといわれている。

新たな言語を習得するためには、その言語を使用できるプレイヤー、またはNPCに出会い、彼らが話すのを聞く必要がある(必ずしもその言語を聞く必要はない)。その後、職業ギルドでその言語を習えるようになる。Researchに必要な言語はどれも一般的なものではないが、Old EruidianはErudite、Elder Teir'dalはDark Elfであれば、かなり早い段階で職業ギルドから学ぶことができる。

ほかのプレイヤーから言語を学ぶ方法は、「同一ゾーンで、その言語を使って話しかけてもらう」だ。複数ある言語スキルのすべてを職業ギルドから学ぶのは不可能なので、プレイヤーとの交流で鍛えていくしかない。すでに海外のホームページなどで、素材の完全な組み合わせのリストが公開されているが、言語スキルを学ばずに、それらを利用するかどうかは、個々のプレイスタイルに任せることとする。

ycent fy:
Ruci o` wqlalem
iine of qubstusce

Pyojocdbue Lioavnnkn:
Ruup of aerifpopy
Ryne sf Fuoxltation

Pilx'r `v Furo:
cuny gf Proximtuy
Rune af pagaser

Old Erudianの言語スキルがないと、このように文字が変形して、内容を読むことができない。ただし、頭文字や単語の長さから、何度か開け閉めしているとおぼろげながら使用する材料を想像することができる

Identify:
Rune of Falalem
Rune of Substance

Projectile Lightning:
Rune of Periphery
Rune of Fulguration

Pillar of Fire:
Rune of Proximity
Rune of Nagafen

Wizard's CanonはOld ErudianをExcellentにすれば、このように読むことができた。筆者が確認したところ、記述が間違っていたり、同じ名前のRuneが2種類あったりするという問題があった



（……）したWan Ghoul Knightから（ENC）用のResearchアイテムであるPageが手に入った。これらのアイテムが得られるかどうかはまったくのランダムであるため、経験値が入らない敵を相手に延々と戦っているプレイヤーもいる

必要な材料の対応表

Page	ENC	
Rune	WIZ	
Word	MAG、NEC	

Rune、Word、Pageはそれぞれ数十種類もあり、ひとりで収集するのは難しい。「Rune of Falaren」のように名前が付けられているので一目で分かるはずだ



呪文の素材

WIZはRune、ENCはPage、NECはWord、MAGはWordに加えScrollやNPCから得られた素材（羽や目など）などが、それぞれの呪文の素材になる。これらは倒したモンスターからランダムに入手できるが、魔法を使うモンスターから入手できる可能性が高いというウワサである。筆者の経験では、これらの素材にもレベルによる違いがあって、より高度な呪文の素材は、高レベルのNPCから得られるようになっているらしい。

WIZの例に学ぶResearchの実践

筆者のメインキャラクターはHigh ElfのWIZなので、ここではWIZのReseachの例を紹介することにする。

素材のストックとResearchスキルの習得

レベル16になる以前から、RuneやWordなどがResearchの素材であることに目を付けていた筆者は、これらの素材をストックするために別キャラを2人も用意するなど、準備を進めていた。

WIZのTomeはLexicon（古書）だが、まだレベルの低いプレイヤーにとっては大変高価なものだ。Tomeを購入する前にWizard's Cannonなどの、レシピブックと思しき本を購入して解読を試みたが、言語スキルがない初期の段階では、内容の見当もつかなかった。

レベル16になって行ったことは、Researchに21ポイントを注ぎ込んで、Very Badのレベルまで上げたことのみ。レベル20を越えると金銭的にも余裕ができて、Tomeの購入も果すことができた。知り合いのプレイヤーにRuneを1個あたり2プラチナで購入すると伝えてあったので、Runeのストックキャラクターも満杯状態である。On Languageという本を見つけ、内容を読んでみると、Old Erudianが必要なことが分かった。

Old Erudianを習得

そこでまず、Old Erudianを40近いスキルポイントを使って学んだ後、知り合いのPaladinに言語スキルを教え（その言語を使って話しかけることで、別のキャラクターに言語スキルを教えることができる）、今度はそのPALに50近いスキルポイントを使ってもらい、逆に鍛えてもらうことで、最終的には91ポイント（Excellent）までスキルを上げた。PALとCLRは、ギルドで学ばなければならないスキルが少ないため、スキルポイントに余裕があるプレイヤーが多いのだ。

Old ErudianがExcellentになってみると、先のWizard Cannonははっきりと読むことができた。レベル16の呪文であるPillar of Fireを作るだけの素材はそろっていたので、さっそく試すことにした。Tomeを売っているNPCショップでは紙やペンも売っているので、それらのアイテムが必要なのかと試行錯誤したが、結局はRuneを組み合わせるだけで呪文のスクロールは作成可能だった。一部のRuneが足りなくて、なかなかスキルの訓練ができないのが悩みだ。MAGの呪文も作ろうと試してみたが、別の職業の呪文は作成不可能のようだ。

専業魔法使いの苦悩

レベルが高くなればなるほど高度な呪文の作成が必要となって、それらの素材は貴重なものとなる。3ヵ月のプレイで、たった1個しか得られなかったRuneもある。すでにResearchはMasterレベルで、言語スキルもじゅうぶんだが、まだまだそのRuneを使って試すことはできない。しかし、WIZ最強のダメージ魔法Ice Comet（レベル49の呪文）はResearchでしか手に入れることはできない。Researchスキルを200にすることが筆者の目下の目標であるが、すでにレベルの低い呪文を作成してもスキル値が上昇しなくなっているので、レベルアップを待ってスキルポイントを使うしかない。

レベル40になると、職業ギルドでElder Dragonが学べるようになった。まだ解読できていない呪文の本はあるし、ぜひ学びたいところだが、今後得られるスキルポイントには限りがある。現在はレベルの上限が50であるため、使えるスキルポイントは残り少ないのだ。専業魔法使いの道を究め尽くすことは、生半可な苦労ではない。もちろん、専業魔法使いを選んだ筆者としては、この困難を克服することこそが楽しいのだ。

各クラスのTome

ENC	Tome of Endress Enchantments
MAG	Elemental Grimoire
NEC	Book of Dark Bindings
WIZ	Lexicon



…ム数が限られて…



…される。周囲に約240ダメー…

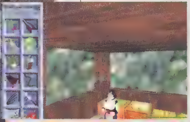
WIZのスペルの材料の一例

レベル	呪文	材料1	材料2
レベル16	Identify	Rune of Falhalem	Rune of Substance
	Project Lightning	Rune of Periphery	Rune of Fulgeration
	Pillar of Fire	Rune of Proximity	Rune of Negafen
レベル20	Enstill	Rune of Neglect	Rune of Oppression
	Fire Spiral of Al'kabor	Rune of Negafen	Rune of Al'kabor
レベル24	Cast Force	Rune of Presence	Rune of Desassociation
	Flight(Levitate)	Rune of Expalsion	Rune of Attraction
	Column of Lightning	Rune of Trauma	Rune of Xegony
	Lightning Storm	Rune of Karana	Rune of Xegony

※Fire Spiral of Al'kaborは本のとおり材料を組み合わせても作成できない

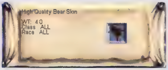
実に奥が深い食と器の世界

人が暮らしている限り、食の文化というものは存在する。Norrathの世界であってもそれは同じだ。日々ダンジョンの中で怪物を倒すばかりが、冒険者の暮らしではない。稼いだお金で豊かな食事を得る気持ちが欠けてしまっては、文字どおり味気のない人生だ。経験値とマジックアイテムに狂った冒険者の人生を正道へと戻すべく、Norrathの食文化について語らねばならない。



Hand Made Backpack

BackpackをTailoringのスキルで作ることができる。必要なものはHigh Quality Bear Skin、Backpack pattern、それにSewing kitとTailoringのスキルだ。しかも、Tailoringで作成したHand Made Backpackは、スロットが10もある。標準品より二つも余分にアイテムを入れることができ、銀行のアイテムスペースの慢性的な不足を解決できる。筆者のTailoringスキルはわずか35。スキル値57のPlayerに作成を依頼したが、8回に1回しか成功しなかった。





美食のための新鮮な食材の調達

いかなる野蛮人であっても、食材を生のまま口に入れることはない。一部の魚や肉は未調理のまま食することもできるが、あくまでも非常食扱いである。もちろん、山ブドウや木イチゴなどを摘んだり、素潜りで捕獲したウニをナイフで開いて食べるなど、野趣にあふれた食もないではないが、それを常食とするのは無理がある。野菜、肉、魚の3大生鮮食品と、穀物などの基本的な食材はNorrathの各所で手に入る。

野菜

一部の種族はForageの技能を使って自然の中から食料を見つけることができる。また、Forageでしか得られないものもあり、食材を得るためには重要なスキルとなっている。しかし、多くのプレイヤーにとって野菜はNPCショップから購入する以外ない。1年中同じ野菜しか購入できず、旬というものがないことは、食を追求しようとする者には気になる点である。

肉類

肉は野山に生息する動物から手に入る。象、熊、オオカミやネズミなどの肉は、珍しいものではない。リザードマンなどのNPCの肉も食材として得られ、Norrath住人のタンパク質への欲求を満たしている。また、人型(Norrathに暮らす12種族)のNPCの死体からはそれぞれの肉片が得られる。倫理的な問題はともかく、食材として利用することができる。

魚類

魚は海洋面積の大きいNorrathにおいて、最も豊富な食材といえるだろう。Fishing(釣り)が主な漁法だが、サメやカジキマグロなどとの戦闘によって手に入ることもある。残念ながら、魚の種類による食材としての分類がないため、調理法は限られている。船旅の間の暇つぶしなどで大量に漁獲されるので、波止場周辺のNPCショップでの取引が盛んだ。

穀物などの食材

野菜と同様に、NPCショップからの供給に頼るしかない穀物だが、食材としてだけでなく、酒の原材料としても用いられる。このほかに、調味料として香辛料やソースなどが使われるが、これらもNPCショップからの供給となっている。調味料を使わない料理も数多いが、どこの町にでも売っているようなものではないため、入手には苦労するだろう。

benny流 Cooking Basics

料理の素材が記されたレシピブックは、Norrath各所で購入することができる。現在のところ、12種類のレシピブックが確認されており、これらに記された調理方法がすべてだ。新しい食の感覚を求めて研究する余地が認められていないのは、少々残念だ。

とはいえ、高級料理のいくつかは材料を入手するだけでも厳しいものがある。また、Mixed Bowl(料理用器)を使ったサンドイッチなどは、レシピどおりの組み合わせでは、まだ作成することができない。そこで、料理人としてのBakingの腕を磨こうという志を持つ冒険者にために、最初のスキルトレーニングに適したレシピを紹介する。

なお、料理にはOven(オーブン)やMixed Bowlが使われるほか、スープを作成する場合にはJarやPotなどの容器、薫製にはSmoker(薫製器)が必要となる。料理を究めるためにはPottery(製陶)やSmithing(鍛冶)の技術もマスターしておかなければならない。



[illegible]andsの宿屋(通称1st inn)では、[illegible]調味料各種とレシピブックが売られている。特に、レシピ本の品ぞろえが[illegible]、Freeport[illegible]も近いため便利である

資金ゼロで始める

まったく資金の要らないレシピの一つとして注目されているのは、Edible Gooである。Large Ratから得られるRat Earと、Firebeetleから得られるFirebeetle Eyeの二つだけで調理ができる。共にAntonica大陸

では珍しいものではなく、Qeynos周辺とFreeport周辺が2大産地として有名だ。Freeport産の方が繊細な味だとうわさされている。空腹を満たすだけなら、素材を売ってMuffinなどを買ったほうが効率のいいことが難点。ただ、すべて天然の素材から作ることができるため、経済的にスキルを鍛えるという目的には合致するだろう。

Fishingを同時に鍛える

Fishing(釣り)のスキルを同時に向上させるつもりがあれば、釣った魚(Fish)とモンスターから得られる羽でFish Rollsを作ることができる。これらの食材はNoratth全土で入手可能。ただし、Fishingのために Baitを購入しなければならないのが難点となる。ある程度Fsihingのスキルがあれば、魚以外の獲物で経済的にもプラスになる可能性はあるが、2、3プラチナ程度の資金は用意しておいたほうがよいだろう。ちなみに、羽はGriffinのものが最高級とされているが、食材としては使えないため、SolusekのSonic Batのものが珍重されている。Bat Wingは初級冒険者の資金源であるため、NPCショップからの購入も容易だが、真の料理人を目指すのであれば天然物にこだわりたいものである。



Rat [illegible] ボタンを押す、Edible Gooの完成だ。あまり味まだけ [illegible]

Edible Goo





[illegible] Fish Rolls [illegible]

Fish Rolls



Norrath究極料理?!
スープ作りに挑戦する

「君のみそ汁が飲みたい」というのは古代のプロポーズ文句だったらしいが、みそ汁と魚の塩焼きほど難しい料理はない。Norrathでも焼き魚やスープはポピュラーだろうが、やはり相当に難しい。そこで、筆者がスープを作成するまでを紹介することにしよう。

スープを作るためにはPotが必要だ。PotはPotteryのスキルで作ることができるはずだった。というのも、Potteryのレシピブックにその作り方が記されているからである。ところが、必要となるPot Sketchという材料が見つからず、どうにも行き詰まってしまった。あちこち探しまわったが、結局Potteryの材料のいくつかは“Norrathにまだ存在しない”という結論に達した。EQのトレードスキルは、まだきちんと整備されていないため、こういうことが珍しくない。ただし、PotはBlacksmithのレシピブックにも作り方が記されており、こちらの材料はそろえることができる。

急きょSmithingのスキルを鍛えることになったが、スキル値が50になってもPotの作成は成功しない。使用したお金は200プラチナを越えた。料理で失敗することも考えると、Potはそれなりの数が必要になるため、このままではらちがあかない。仕方なく、200近いスキルを持つプレイヤーにPotの作成をお願いした。

Fish Head Soupの材料となるのは、魚とソースと水だ。これらはすべてFreeport周辺で手に入り、価格も安価だが、スキルを鍛えなければならなかったため、Soup1杯を作るために500プラチナの散財となった。

このように、Baikingを究めるためには、PotteryやSmithingを同時に鍛えておかなければならない。当然、財力も必要だ。料理人として一流を名乗ることができる冒険者は、Norrathでもほんの一握りであろう。



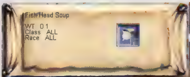
Meta [illegible] て、Banded Armorが作成できるくらいまで [illegible] Potの作成は成り立たない スキル値 [illegible] 成功率 [illegible]



Pot [illegible] 鉱石(Block of Ore)はB[illegible]der MazeのMuddite Elderや [illegible] Storm[illegible]ck Dervから手に入る [illegible] 天然物にこだわった



[illegible]



Fish Head Soup

ULTIMA ONLINE 定点観測

UO.net

Vol.014

新スキルNecromancyや特殊な薬が追加されるAlchemyを取り上げる予定だったが、導入はまだ先のようである。そこで、今回はインターフェースも一新したTinkerやテスト運用中のAbyssサーバーについて紹介しよう。

文/PC Nuts

生産系キャラクターの中ではTinker職人が最も多い?

Tinker(細工)というスキルは、「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)発売当初から日陰の存在であり続けている。しかしながら、大したアイテムが作れない、スキルを極めてもさほど恩恵が受けられないといった点を除けば、これといって欠点のないスキルである。

冗談はさておき、Tinkerのスキルは、実はブリタニアで最も人気のある生産系スキルだと筆者は考えている。人気のあるスキルという言い方にはやや語弊があるものの、多くの人がTinkerのスキルを持つキャラクターを持っていることは確かである(たとえ、スキル値が50前後であったとしてもだ)。そう、それはTinkerにしかできない偉大な仕事＝"かぎの複製"があるからだ。新しく家を購入した際、そして、ほかのキャラクターを家に招き入れたい場合、どうしても合いかぎが必要となる。ブリタニアではマイホームのかぎは、命よりも大事。その作業を見知らぬTinker職人に依頼したいという人はいるだろうか? よって、マイホームを持つ人の大半がTinkerのキャラクターを作成することになるのである。こうして生み出されたTinkerキャラクターの総数は、人気のBlacksmith(鍛冶屋)やAlchemist(薬屋)をはるかに上回っていることは容易に想像できるだろう。

知人の協力により撮影したTinkerキャラクター。TinkerのスキルをGrand Masterにするというのは、Blacksmith Grand Masterとは違った意味で称賛に値するだろう



新しいインタフェースで結婚指輪から爆弾トラップを作ろう

望むべくしてというよりも、必要に応じて仕方なく生み出された感のあるTinkerだが、このたび生まれ変わったインターフェースをぜひ見ていただきたい。従来のミニウインドウはスクロールを頻繁に行う必要があったが、新しいインターフェースでは、多数のアイテムが一覧でき、使い勝手が良い。原稿執筆時点(1999年6月上旬)ではTinkerだけなのだが、徐々にほかの生産系スキルもこちらのインターフェースに変更されるようである。

このインターフェースに変更される前(1999年3月)の話ではあるが、Tinkerで作成できるアイテムが多数追加された点についても触れておこう。追加されたのは主に食器とネックレスなどの装身具で、中にはレアアイテムとして知られていたものも少なくない(表1)。以前にGlobes(地球儀)やCandelabra(燭台)を苦心して集めた人にはちょっぴり悔しいかもしれないが、現在はTinkerのスキルが60もあれば容易に作成できてしまうのだ。また、今までブリタニアでは、Plate(皿)もFork(フォーク)もGoblets(酒杯)も普通には入手不可能なアイテムであったことにも注目してもらいたい。全ブリタニア住民は手づかみ、ラッパ飲みで食事をしていたのかという問題はさておき、Tinker職人には、結婚式に向けた指輪の作成や食器作りなど、華々しく活躍する場が今後増えそうなことは確かである。

それでもTinkerは地味という人は、Trap(トラップ)の威力を知っておくべきだろう。Trapには3種あるのだが、その中の爆弾Trap(Explosion Trap)の威力はすさまじい。TinkerのスキルがGMであるキャラクターが製作したTrap(威力はTinker Skillに依存)は、なんと100を超えるダメージを与えるのだ。ご存知のとおり、キャラクターのステータスとしてはHP100が最大である。これにGreater Strength Potionを併用した



これが新しくなったインターフェース。選択しやすい点はもちろんのこと、左下に加えられたMake Last(最後に作ったアイテムを再び作成する)の機能が便利だ

場合、HPは120前後となるが、それでも開けた瞬間に即死してしまうことが多々ある。つまり、Tinkerは生産系でありながら最高の殺傷力をも併せ持つスキルなのである。

爆弾Trapの正しい取り扱い方

超危険な爆弾Trapの扱い方と、殺人報告についてフォローしておきたい。まず、TinkerがTrapを作成する時は、Carpenter(大工)が作成したかぎ付きのWooden Box(オレンジの箱)か、Wooden Chest(宝箱)を使用する。また、そのかぎの複製を用意し、片方はキーリングに入れておく。

若干複雑だが簡潔に述べると、通常のかぎは、箱のロック／アンロックとトラップのオン／オフを同時にコントロールし、キーリングに入れたかぎは、箱のロック／アンロックのみをコントロールする(図1)。よって、Trapを仕掛ける場合は、通常のかぎを使って状態Bにしてから、キーリングに入れたかぎを使い箱をアンロックする。箱＝アンロック、Trap＝オンの状態なので、箱をダブルクリックした人物がTrapに引っ掛かるというわけである。なお、作成する際は最悪のケース(自爆)を想定し備えておいてほしい。ほとんどの人が自宅で作業すると思われるので、Resurrection(蘇生)に駆けつけてもらえるよう友人に合いかぎを渡す、自力で戻れるよう予備の合いかぎとRecall用の秘薬をBankに入れておくことをお勧めする。

Trapの実際の使用方法は、
① 自宅に設置する
② 自分のバックパックに入れておく
の二つで、どちらも泥棒対策だ。Trap Boxを販売する場合は、殺人報告にじゅうぶん注意する必要がある。この点に関しては仕様が何度も変更されているので、詳しくは表2を参照してもらいたい。結論としては今後変更があるにせよ、自衛目的で使う知人にだけ販売するというのが無難である。

図1



表1

Traps

名称	材料	売値
Dart Trap(矢のトラップ)	1 ingot、1 Crossbow Bolt	–
Explosion Trap(爆弾トラップ)	1 ingot、1 Purple Potion	–
Poison Trap(毒のトラップ)	1 ingot、1 Green Potion	–

Tools

名称	材料	売値
Dovetail Saw(のこ)	4 ingots	7
Draw Knife(製図用ナイフ)	2 ingots	6
Froe(なた)	2 ingots	6
Hammer(ハンマー)	4 ingots	16
Hatchet(手おの)	4 ingots	–
Inshave(皮削り用道具)	2 ingots	6
Lockpick(ロックピック)	1 ingot	7
Mortar and Pestle(乳鉢とすりこぎ)	3 ingots	–
Pick axe(つるはし)	4 ingots	18
Saw(のこ)	4 ingots	9
Scissors(はさみ)	4 ingots	6
Scorp(スコープ)	2 ingots	6
Sewing Kit(裁縫道具)	2 ingots	1
Shovel(シャベル)	4 ingots	7
Sledge Hammer(鍛冶用大ハンマー)	4 ingots	16
Smith's Hammer(鍛冶用ハンマー)	4 ingots	15
Tongs(火ばし)	4 ingots	8
Tinker's tools(細工用道具)	2 ingots	1

Jewelry

名称	材料	売値
Bracelet(ブレスレット)	2 ingots+gem	15
Earrings(イヤリング)	1 ingot+gem	19
Necklace[Golden](金のネックレス)	1 ingot+gem	15
Necklace[Silver](銀のネックレス)	1 ingot+gem	19
Necklace(ネックレス)	1 ingot+gem	15
Weddingband(結婚指輪)	1 ingot+gem	19

Miscellaneous

名称	材料	売値
Candelabra (燭台)	4 ingots	–
Globe (地球儀)	4 ingots	–
Heating stand (加熱用スタンド)	4 ingots	–
Iron Key (鉄のかぎ)	2 ingots	4
Keyring (キーリング)	2 ingots	4
Lantern (ランタン)	2 ingots	1
Scales (はかり)	5 ingots	–
Spy glass (望遠鏡)	4 ingots	–

Parts

名称	材料	売値
Clock parts(時計の部品)	1 ingot	1
Gears(歯車)	2 ingots	1
Hinge(蝶つがい)	2 ingots	1
Sextant parts(六分儀の部品)	4 ingots	3
Springs(ぜんまい)	2 ingots	1

Wooden Items

名称	材料	売値
Axle(車軸)	2 wood	1
Clock Frame(時計のフレーム)	6 wood	–
Jointing Plane(長かんな)	4 wood	6
Moulding Plane(面取りかんな)	4 wood	6
Smoothing Plane(仕上げかんな)	4 wood	6

Utensils

名称	材料	売値
Butcher Knife(肉切り用ナイフ)	2 ingots	12
Cleaver(肉切り用包丁)	3 ingots	12
Fork(フォーク)	1 ingot	–
Goblet(酒杯)	3 ingots	–
Knife(ナイフ)	1 ingot	–
Pewter Mug(ビール用ジョッキ)	2 ingots	–
Plate(皿)	2 ingots	–
Skinning knife(皮はぎ用のナイフ)	2 ingots	13
Spoon(スプーン)	1 ingot	–

Multi－Component Items

名称	材料	売値
Clock(六分儀)	Clock Frame+Clock Parts Clock Parts=Axle with Gears+Springs Axle with Gears=Axle+Gears	12
Sextant(時計)	Sextant Parts Sextant Parts=Axle and Gears+Hinge	7

注：ダイレクトに作成できないが、パーツを組み合わせることで可能なアイテム

表2

新住宅システム以前	Trap作成者が報告される。殺人報告が一切できないケースがあったためPK目的で使用され流行ともなった
新住宅システム以降(原稿執筆時点)	Trap作成者が報告される。知人であっても販売しにくい。また、PK目的でTrap作成専用キャラクターを作るケースに対応し切れない
今後の展開	Trap設置者が殺人報告を受けることが検討されている

注：これは、殺人者や犯罪者でない一般人に対して使用した場合

Abyssサーバーが公式運用に向けテスト中

本誌1999年2月号でお伝えしたこともあるAbyssサーバーが、装いを新たに現在テスト稼働中だ。今回も対人戦をメインとした特殊サーバーという点では同じだが、ルールを整備して長期の運用を予定している。

一般公開中のAbyss testでは、色分けされた七つの派閥(軍隊)が用意されており、プレイヤーはいずれかに所属し戦争を行う。各戦闘の結果は得点換算され、派閥の成績として継続的に記録されていくというのが基本的な内容である。また、大きな特徴として、キャラクターは特殊なゲートをくぐることでスキル、ステータスをすぐに成長させることができる。育成の手間が一切いらないため、対人戦を好むプレイヤーが気軽にバトルを楽しめるサーバーとなりそうだ。アメリカにサーバーがあるためラグが気になるが、通常のUOでは物足りない人はぜひ一度参加してみてはどうだろうか？

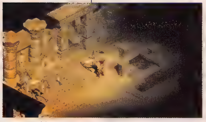


瞬時にスーパーキャラクターとなり、戦いに明け暮れるというのは前回と同じ。今回は派閥による成績を競うため、個人プレイだけではなくチームワークも必要となるだろう

前回の記事に誤りがありました。大和(Yamato)大戦に関するコラムで、"ギルト　KRSを中心としたCrusaders連合"という記述がありましたが、"Hands of AldurやPlatinum Platoon, Dark Fangなど、多数のギルド有志で構成されたCrusaders連合"に訂正いたします。関係者各位におわび申し上げます。

Blizzard

国内にネットワークRPGの歴史の始まりをもたらした「DIABLO」の発売から数えて2年と半年。以後、数々のネットワーク対応RPGが発売され、ネットワーク抜きのRPGは考えられない体に改造されてしまったわれわれは、「DIABLO Ⅱ」の発売を今か、今かと待ち続けている。公式ホームページの情報では1999年の第3四半期（7月から9月）の発売となっているが、まさか、意表をついて来月にリリースされるなんてこと……を密かに期待している筆者である。　文／安井 勉



Amazonが炎の矢を使って攻撃しているが、この炎の矢もスキルの一つである。スケルトンなどのキャラクターの影がクッキリと表示されていて気持ちがいい

E3で開発者から聞き出したDIABLO Ⅱのキーセッティング

E3の会場にて、DIABLO Ⅱの開発者からキー操作について話を聞くことができた。マウスに関しては前作と同じで、なじみの操作で遊べるようだ。そのほか、キー操作に関しては以下のようになっている。もちろん、すべてを自分の好みに設定できるそうだ。

Hold SHIFT：その場に立ち止まる
Hold CTRL：走る
Hold ALT：地面にあるアイテムをハイライト表示する
TAB：オートマップを画面に重ねて表示する
B：バックパックスクリーンを開く
A：キャラクターの能力を表示する
S：スキルブックを画面に重ねて表示する
T：スキルツリーを表示する
Z、X、C、V：スキルのホットキー（スキルブックで設定する）
Space：開いているスクリーンをすべて閉じる
Enter：チャットを画面に重ねて表示する
F：ゲーム内の時間を6時間進める
ESC：メインメニューを開く

待ちきれない人のためのDIABLO Ⅱ情報総括

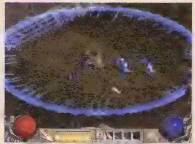
劇的なグラフィックの進化はGlideとOpenGLのおかげ

モンスターのグラフィックはアーティストたちによってイメージイラストが描かれる。それを元に3Dのワイヤーフレームが計算され、表面にテクスチャーが張り付けられていく。キャラクターたちのリアルな動きは、こうしたち密な計算によって生み出される。

公式ホームページには"3dfx対応"と書かれているのだが、これはGlideに対応しているという意味だろう。3dfx社のグラフィックAPIであるGlideによって、光のエフェクトやトランスペアレント（隠面処理）、暗い領域での影などの処理、フレームレートの向上などの恩恵が得られる。

5月に発表された情報によると、Glideのほかに OpenGLにも対応するということだ。Macintosh版DIABLO Ⅱの発売も2000年に予定されており、これを見据えてのことだと思われる。筆者はマルチプレイをするために、Windows NT上でもDIABLOをプレイしたことがあるが、OpenGL対応となったことで快適なプレイが期待できるだろう。

もちろん、3Dカードは必須というわけではなく、あくまでも、あれば快適になるというオプションとして扱われる。しかし、DIABLOファンであれば、Voodooを搭載したビデオカードをぜひ使いたいところだ。



中央のSorceressが範囲魔法を使用している。さすがにグラフィックが派手だ。対象となるモンスターが青いハイライトになっているのは、魔法使用時の効果範囲が事前に表示される機能なのだろうか？

既存の3クラス＋αではなくまったく新しい5クラスを実装

DIABLO Ⅱは、ストーリー的にもDIABLOの続編となっている。巷の3兄弟熱も収まってきたところだが、実はDIABLOという悪魔も3兄弟の1人だったのだ。DIABLO Ⅱでは4章にわたるストーリーを通して、これらの悪魔たちを討伐していかなければならない。前作のエンディングを見て、あれこれと想像を膨らませている読者も多いだろう。

DIABLOシリーズには、エルフやドワーフなどの妖精や精霊が登場しないかわりに、神と悪魔と人間という構造がある。このため、キャラクターとして選択できるクラスも一般的なファンタジー観とは異なり、ユニークなものばかりだ。

より強力になった敵に対抗するために、従来のWarrior／Rogue／Sorcererという3クラスが廃止され、新たにAmazon／Necromancer／Paladin／Sorceress／Barbarianという5クラスに分けられた。またパーティ人数も4人から8人に拡張されており、より高度なチームワークを求められるゲームに生まれ変わっている。

Amazon：力強い女性戦士。近接戦闘ではやりを、遠距離からは弓矢を使い分ける。

Necromancer：命を持たない肉体を召還し、自在に操る妖魔術師。恐ろしい研究を積み重ねるうちに、見るものを恐怖させる雰囲気が身に付いてしまっている。

Paladin：自らが正義と信じるもののために戦う聖騎士。そして、神から与えられた力を仲間たちに分け与えることができる。

Sorceress：男性に支配された魔法使い社会の中で、自分の意見を主張する女性魔法使い。攻撃魔法と防御魔法を駆使する。

from Far East

Barbarian: 文明社会から隔絶した部族の戦士。動物の精から与えられる野生の力を発揮して戦う。

また、各クラスには職業ギルドのようなものが存在し、そこからクエストなどが発生していくような仕組みになっている。同じパーティーに参加しているプレイヤーでも、それぞれが別のストーリーを体験するようになっているのだ。

各キャラクターの位置付けと特性

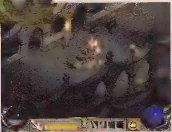
1998年のWindows World Expoなどでもテストプレイできたのキャラクターは、初代DIABLOのRogue直系という感じで、やり投げが印象的だった。Sorcererを引き継いでいるのはSorceressとなるが、スクリーンショットなどを見る限り、強烈な攻撃魔法がそろっていそうである。この二つの女性キャラクターのクラスは初代DIABLOでもそうだったように、プレイヤーに人気が出そうなクラスである。

以前のWarriorはBarbarianとPaladinに分化されているが、どちらかというとBarbarianはShamanの属性に近い。どちらのクラスも詳細は明らかになっていないが、アンデッドの敵が多いDIABLOシリーズではPaladinの活躍も期待されるところだ。加えて、暗黒魔法使いの印象が強いNecromancerも、ファンタジーRPGの世界では珍しいものではないが、DIABLOシリーズでなら主役を張れるほどのパワーを持つことだろう。

クラスが細分化されたことにより、パーティー構成で悩むことも多くなることだろう。しかし、DIABLO IIではさまざまなNPCを雇って冒険の手伝いをさせることもできるので、プレイヤーが少ない時でもバランスのとれたパーティを構成することができる。



Barbarianが無数の敵と戦闘している。よく見ると、前作にはなかった二刀流であることが分かる。また、このようにDIABLO IIではダンジョン以外のフィールドにおいても戦闘が発生する



Paladinがアンデッドモンスターに対してSmiteの魔法を使っている様子。魔法の詳しい効果は明らかではないが、このPaladinのヒットポイントがほとんど残っていないのが気になる

系統立てて覚えなければならないスキルシステム

DIABLO IIでは、新しい魔法を覚えるシステムがユニークなものとなっている。初代DIABLOでは、拾ったり買ったりした魔法書を、キャラクターのINTに応じて使用するシステムだった。魔法の系統などは存在せず、INTが高ければ高いほど、より高度な魔法を覚えられる仕組みとなっていた。

DIABLO IIの魔法システムはツリー構造になっていて、例えばFire系の初級魔法を覚えておかなければ高度なFire系の魔法を覚えられないというようになっている。また、特定の魔法系の習得に突出してしまうと、そのほかの系統の魔法を習得するタイミングが遅れてしまうようになっている。

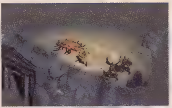
これは魔法だけではなく、弓矢などのスキルについても同様だ。いわゆる前衛系の戦士であっても、得意とする戦法を、系統立てて育てていかなければならない。

このシステムが導入されることによって、個性的なキャラクターの育成が可能になる。あれもこれもと欲張って、万能型のキャラクターを作ろうとすれば、どのスキルも中途半端なものとなりかねない。初代DIABLOでも序盤のStone Curseのようにかぎとなる魔法や技能があった。DIABLO IIにおいても絶対不可欠な技能があることが予測されるが、このスキルシステムを理解して、ポイントを押さえたスキルアップを目指したい。そのポイントは、ゲーム発売後に徐々に分かっていくことだろう。

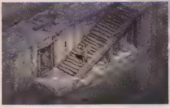
いまだベータテストも始まっていないDIABLO IIは、これまでのBlizzard Entertainment社の発売スケジュールから考えると、1999年の夏の発売は絶望的だ。ベータテスター募集から2、3ヵ月、ベータテスト開始から1、2ヵ月で発売されると思われる。なんとか1999年末までに発売されることを切に願う。



DIABLO IIのスクリーンショットの中で筆者が個人的に気に入っている1枚。Sorceressの小さな体から、よくもこれだけ派手な炎がでるものであると感心するとともに、のけぞっているZombie風のモンスターにも味がある



Amazonは剣も使うことができる点で、初代DIABLOのRogueに似ている。しかし筆者は個人的にも公的にもゴキブリが嫌いなのだが……こういうモンスターも出てくるのだろうか



Paladinのショットだが、この写真には含みが多い。まず階段の途中で撮影されているということは、ダンジョン内に高低差があるということが予想される。また、水面に建物は映りこんでいるが、キャラクターの影は映っていない



公式ホームページのDIABLO IIコーナー。写真のPaladinらしき人物も予定どおり発売されることを祈っているようだ。最近になって更新が頻繁にされているので、DIABLOファンは要チェック

つなぎ方、始め方、マナーが分かる ネットゲーム

美しいグラフィック、リアルなサウンド、高いゲーム性を兼ね備えたネットワークゲームが目白押しのこのごろ。遊びたいけど接続方法がいまひとつ分からないというビギナーに、ここでネットワークゲームをプレイするための手順を紹介していく。これらはどのゲームにも応用できるノウハウだ。さあ、まだ見ぬ仲間やライバルの待つネットワークゲームの世界にダイブしよう。

パソコン、モデム、プロバイダーのアカウントをそろえよう

ネットワークゲームを始めるためには、以下の三つが必要となる。

① パソコン
② モデムまたはTA（ターミナルアダプター）
③ プロバイダーのアカウント

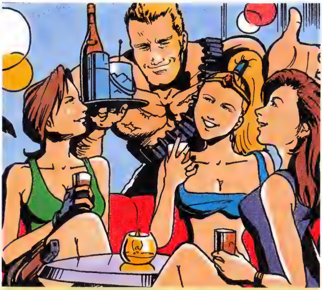
ほとんどのネットワークゲームは電話回線を常に使用するため、深夜の通話料金が固定額になるNTTのテレホーダイに加入すると電話代の節約にもなる。

お金に余裕があるならISDNを引くのもいい。ISDNを引くと通常のモデムよりも快適な速度で情報がやり取りできる上、プレイ中に電話での通話も可能だ。

サーバーにクライアントが接続するのが基本的な仕組みだ

ネットワークゲームでは、メインになってゲームを起動して動かす「サーバー」（ホストとも言う）役のパソコンが1台必要だ。それ以外のパソコン（クライアントと呼ぶ）は、このサーバーへ接続することでプレイ可能となる。数人でプレイするときは、だれか1人がサーバー役となって、まずゲームを起動。ほかのプレイヤーが接続してゲームが始まる。

サーバーの性能があまりに低いとゲームが快適に動かないこともあるので、参加者の中でいちばん性能の高いマシンをサーバーにしよう。また、人気のあるゲームではファンがゲームサーバーを設置、だれでも遊べるように開放してくれていることもある。



ネットワークゲームには、ゲームを主催し、参加者全員を楽しませてくれるホストの存在が不可欠だ



世界中のプレイヤーと時には敵対し、時には協力してゲームを進めるネットワークゲーム。人間同士のゲームプレイは実に奥が深く、プレイするたびに新しい発見がある

お勧めのネットワークゲーム

HALF-LIFE



研究所に異界の門が突如開かれた!? 人知を越える異形の生物との大激突を描く3Dシューティング。マルチプレイでは、最大32人が入り乱れての銃撃戦が楽しめる。

EVERQUEST



世界中のプレイヤーと知り合える超本格的3DRPG。プレイヤー同士の協力プレイが非常に重要なシステムだ。広大な世界で、さまざまな種族や職業を選んで仲間と冒険の旅に出よう

STARCRAFT



根強い人気を誇る、宇宙が舞台のリアルタイム戦略シミュレーション。Terran、Zerg、Protossの3種族が互いの特性を生かして種の存続をかけた戦いを繰り広げる

ルーキーズ

TCP/IP接続ができればマルチプレイはマスターできる

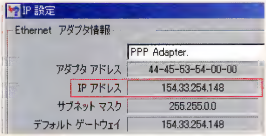
TCP/IPとは、インターネットに使われている情報をやり取りする方法・手順のこと。最も一般的な接続方法で、「Internet」「インターネット接続」と呼ばれることも多い。インターネットのできるパソコンならTCP/IPがすでに実装されているので、特に何も用意する必要は無い。

接続は、相手の「IPアドレス」をゲーム画面に入力して行う。IPアドレスとはインターネット接続時に、それぞれのコンピューターに与えられるIDナンバーのようなもので、四つのピリオドで区切られた数字だ。これを指定することによって、サーバーを特定して接続できるのだ。

対戦手順

① ホストを決め、IPアドレスを調べる

プレイヤーの中でホスト(サーバー役のプレイヤー)を決め、インターネットに接続。ホストは自分のIPアドレスを調べる。次に、自分のパソコンに接続してもらうために、IPアドレスをほかのプレイヤーに伝えるのだが、ダイアルアップ接続を行っている場合、インターネットに接続するたびにIPアドレスが変わってしまう。通常の電話回線を使用するときは、接続を切らずに電子メールなどを利用しよう。



IPアドレスは「Winipcfg」で分かる

「スタート」→「ファイル名を指定して実行」で、「Winipcfg」と入力。すると、WindowsフォルダにあるWinipcfg.exeが起動してIPアドレスが表示される。



Windowsフォルダにある「Winipcfg.exe」。デスクトップにショートカットを作成しておくのもいい。ダブルクリックするだけでIPアドレスを調べることができる

②ホストがゲームを起動しクライアントが接続する

全員にIPアドレスが伝わったら、いよいよゲームの起動だ。まず、ホスト役がゲームを起動し、マルチプレイモードを選択する。すると、ゲームによって「Create Game」「New Game」などの表示がされている。ホストでないほかのプレイヤーは「Join Game」を選択し、ホストのIPアドレスを入力すると、ゲームをはじめることができる。



「HALF-LIFE」のマルチプレイメニュー。サーバーなら「Create Game」、クライアントは「Join Game」を選択しよう

知っておきたい用語集

TCP/IP
「Transmission Control Protocol/ Internet Protocol」の略。プロトコルとは取り決め、手順という意味で、インターネットで情報をやり取りするのに使われている。

IPX
通信時に使うプロトコルの一種で、DOS全盛の時代に活躍した。ネットワークゲームではLAN接続をするときによく使われる。ただし、Windows時代になってからはTCP/IPが世界標準となり、主流ではなくなりつつある。

PING値
応答速度を数値で表したもの。小さいほど回線状況がよく、レスポンスに優れたゲームができる。ゲームにもよるが、600を超えるとコマ落ちや画面の停止が起こり、1000以上では、もはやまともなゲームとは言いがたい。Latencyという語を使うときもある。

EVERQUEST をプレイするには

「EVERQUEST」は、完全ネットワーク仕様のRPGで、1人でプレイするモードは存在しない。このタイプのゲームには専用のサーバーがあり、プレイするときは必ずそこに接続しなくてはいけない。

接続の仕方はbattle.netに似ており、ゲームのアイコンをダブルクリックするだけでサーバーへの接続が自動で始まる。その後プレイヤーは表示されるサーバーの中から一つを選択してプレイを開始する。「UTLIMA ONLINE」も同じシステムを採用している。

EVERQUESTの場合、最初の接続時にアカウントの取得が必要になる。すべて英語である上、記入するところが大変多いので解説していこう。

アカウントの取得方法



まず「NEW ACCOUNT」をクリックする。すると上の画面になるので、上から順番に埋めていく。ここで記入のない欄は省略してかまわない。記入を終えたら「NEXT」をクリック



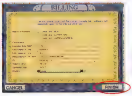
どこでEQのことを聞いたか、という質問とマシンのスペックについての記入欄。未記入でもOK



アカウントについての最重要記入欄。ゲームCDのケースについてくるアカウントキーをきちんと記入し、自分の設定したStation Name(ログインネーム)とパスワードは必ずメモしておこう



ここからはカード支払のための情報入力になる。メイン画面で「Account」をクリック。すると、この画面になるので、先ほど決定したStation Nameとパスワードを入力後、「CONNECT」を選択



ログインに成功したら「EDIT BILLING」をクリックし、この画面へ。カード番号、期限などの情報を入力していく。完了したら「FINISH」をクリックしてアカウント取得手続きは終了だ

ネットワークゲームライフを強化する便利ツール&サービスを使いこなせ

ネットワークゲームで最も重要なのは対戦相手を探すこと。いくら自分が遊びたくても、相手がいなければマルチプレイは成立しない。ここでは、対戦相手を探すのに役立つさまざまなツールとサービスを紹介しよう。

KALI95

KALI 95
http://www.panda.co.jp/products/kali/kali.htm

日本語チャットもできる対戦相手探しソフトの決定版!

KALI95(以下、KALI)は、ネットワークゲームをサポートする代表的なシェアウェアで、対戦相手やサーバーを探せるなど、役立つ機能が数多く詰まっている。

とりわけ便利なのが、自分のマシンにインストールされているゲームを検索し、対応したゲームサーバーを自動検出してくれる機能だ。サーバー名、参加プレイヤー、そして肝心のサーバーのIPアドレスが分かる。さらに、プレイされているほかのゲームのリストも見ることができる。また、ネットワークゲーマーの社交場にして情報交換の場、チャットツールとしての機能も備えている。

日本ではP&Aが取り扱っており、ユーザー登録には2,800円(税別)が必要。登録をしない場合でも、15分間という制限はあるものの、製品版と同じ機能が使用できる。

最初にするのはユーザー情報の入力

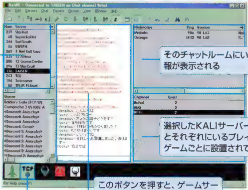
最初の起動時にユーザー情報を入力する。ほかのプレイヤーが参照できるものなので、本名など人に知られたくない情報がある場合は、適当に書いてもいい。すべての項目に書き込んだら、「OK」をクリックする。



KALI95で使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/join チャットルーム	指定したチャットルームに参加
/part	参加しているチャットルームを去る
/msg ニックネーム メッセージ	指定した人にだけ見えるメッセージを送る
/ping ニックネーム	指定した人のPING値を測定する
/games	ほかの人がどんなゲームをプレイしているのか調べる
/gamelist ニックネーム	指定した人のマシンにインストールされているゲームを調べる

画面の見方



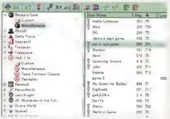
そのチャットルームにいるプレイヤーの個人情報が表示される

選択したKALIサーバーにあるチャットルームとそれぞれにいるプレイヤー数の一覧。通常、ゲームごとに設置されている

このボタンを押すと、ゲームサーバー一覧が立ち上がる

チャット画面。発言内容は上の広い部分に表示される。自分が発言したい場合は下の細長い欄にカーソルを置いて書き込み、EnterでOKだ。また、発言入力欄には / (スラッシュ)ではじまる「コマンド」を入れることによっていろいろな操作ができる

現在稼働しているKALIサーバーの一覧。チャットをするにはKALIサーバーを選択。サーバー内には、話題ごとにチャットルーム(Channel)があるので、好きなチャンネルを選択しよう。TAISEN、Plala Kaliなどのサーバーに日本人プレイヤーは多い



ゲームサーバー覧が表示された状態。IPアドレス、プレイヤー数、接続状況などが把握できる。接続したいサーバーをダブルクリックすれば、ゲームが起動する。当然そのゲームの製品版がインストールしていないと起動できない

知っておきたい利用時のマナー

プレイヤー同士で会話するときは、チャットルームにせよ、ゲームチャンネルにせよ、入退室時のあいさつはきちんとしよう。入室時は「Hi」、退室時は「Bye」や「Good Games」。英語が苦手でもこの一言だけは忘れずに。

ゲームという枠に限らず、当然のマナーであるが、親切に教えてもらったときには「ありがとう」「Thanks」を、ゲームを抜ける時も一言声を掛けてからにしたい。これは日本語だろうと英語だろうと同じだ。「次もあいつといっしょに遊びたい」と思われるパートナーとなれるかどうかは諸君の態度一つで決まるのだ。



ゲーム開始と終了時のあいさつは、乱入型の3Dシューティングでは特に忘れがち。はやる気持ちを押さえて「Hi」とタイプしよう

battle.net

STARCRAFTやDIABLOの対戦相手がすぐに見つかる

battle.netは、Blizzard Entertainment社のゲーム専用サーバーだ。battle.netには各国のプレイヤーが集まるため、すぐに対戦相手を見つけることができる。「DIABLO」「STARCRAFT」などをインストールすると、同時にbattle.net接続ソフトもインストールされる。ゲームを起動後、インターネットに接続した状態で「MULTI PLAY」→「battle.net」を選べば自動でbattle.netに接続できる。こちらは無料のサービスで、ユーザー名とパスワードを入力するだけですぐに使える。ゲームのアップデートも自動で行われるので大変便利だ。

battle.netで使用できるコマンドの一例

コマンド	効果
/whois ニックネーム	指定した人がどのチャットルームにいるかを調べる
/w ニックネーム メッセージ	指定した人にほかの人からは見えないメッセージを送る。違うチャットルームにいても使える
/join チャットルーム	指定のチャットルームに参加
/stats ニックネーム	指定した人の対戦成績を見ることができる

画面の見方



これがbattle.netの画面。左の大きなウインドウがチャットウインドウ、右が参加者リストだ。参加者の右にあるバーは通信速度を示しており、緑であれば快適だ。battle.netは日本語に対応していないので、チャットはすべてアルファベットで行う

MSN Gaming Zone

MSN Gaming Zone
http://www.zone.com

無料ネットワークゲームの宝庫

ネットワークゲームを楽しむなら、必ず押さえておきたいのがこのMSN Gaming Zone(以下、Zone)だ。これはマイクロソフトが提供する無料のネットワークゲームサーバーで、利用者、登録ゲーム数ともに世界最大規模。Reversi(オセロ)やトランプなど、ダウンロードするだけですぐに遊べるゲームも多い。

Zoneは英語が基本言語なので、一見とっつきにくい印象を受ける。しかし、操作自体は簡単だ。最初の登録さえ済ませれば、Zoneのサイトの必要なところをクリックしていくだけで気軽にネットワークゲームを楽しめる。ゲームはすべてのプレイヤーにとって共通の言語なのだ。

MSN Gaming Zoneで対戦できる主なゲーム

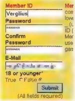
タイトル	ジャンル
QUAKE Ⅱ	Action
STAR WARS:X-WING ALLIANCE	Action
RAINBOW SIX	Action
JEDI KNIGHT:DARK FORCES	Action
Age of Empires	Strategy
The Rise of Rome	Strategy
Flight Simulator 98	Simulation
Midtown Madness	Simulation

全部で100以上のゲームが用意されている

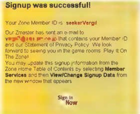
ユーザー登録の仕方



右上の「Start Here!」を選択後、表示された画面で「Singn UP」をクリックして登録画面に移動



自分が使うMember ID、パスワード、電子メールアドレスを記入し、「Submit」を押す。このとき他人と同じMember IDを入力していると、エラーメッセージが出て書き直しとなる。完了すると確認の電子メールが届く



サインアップが完了したら「Sign in NOW」をクリック。必要なソフト、プラグインがインストールされ、登録は完了だ

ゲームを遊ぶ方法



メイン画面から「Play Games」→「Games List」の順でクリックして、ゲームの一覧を表示させよう。この中から遊びたいゲームを選ぶ。右端の数字が現在の参加人数だ



ゲームを選ぶと、さらにその中にあるチャンネルが表示される。Rookieとあるのは初心者向けチャンネルだ



ダウンロードが必要なゲームの場合は、ファイルが自動でインストールされる



インストールが完了するとこの画面に。チャンネル内のゲームルームウインドウが開く。カーソルを合わせることによって、だれがチャンネルにログインしているかが分かる。右の欄は現在参加しているプレイヤー名と回線状況。バーが赤いプレイヤーは回線の状態があまりよくない。ルームをクリック後、「Join」や「Start」を選べばゲーム開始だ

Mplayer Japan

Gameparc
http://www.gameparc.ne.jp/

完全日本語対応環境でサービス

Mplayer Japanは、富士通が提供する無料のネットワークゲームサービスだ。用途はMSN Gaming Zoneとほぼ同じだが、こちらは日本語で楽しめる。対応ゲームはまだ少ないが、これから次々と追加される予定だ。対応ゲームの中には英語版のものもあるが、周りのプレイヤーは日本人がほとんどなので、質問すればすぐに問題解決ができるところが心強い。

起動にはクライアントソフト「GIZMO」が必要

利用するには、まずゲームパークのWebサイトでユーザー登録し、さらに「GIZMO」と呼ばれるMplayer Japan専用クライアントソフトを入手してインストールする必要がある。インストール以降のすべてのインターフェースは日本語なので簡単だ。

ゲームパークのユーザー登録が終われば、ダウンロードやログインネーム決定などはすべてブラウザー上で行うことができる。指示に従ってクリックしていけばよい。



ごらんのとおり完全日本語対応だ。下の「待ち合わせロビー」はいわゆるチャットルームで、情報交換や仲間探しに役立つ

Mplayer Japan対応ゲーム一覧（すべて無料）

タイトル	ジャンル
QUAKE	アクション
QUAKE Ⅱ	アクション
DAIKATANA	アクション
RAINBOW SIX	アクション
ARMOR COMMAND	ストラテジー
TOTAL ANNIHILATION	ストラテジー
LINKS LS '98 デモ	スポーツ
チェス	クラシック
バックギャモン	クラシック
リバーシ	クラシック
ポーカー	クラシック
ハーツ	クラシック
チェッカー	クラシック
スペード	クラシック

Mplayer Japanの無料ゲームの中にはコインをかけてプレイできるものもある。もちろん、実際のお金をかけるわけではないのでご安心を



PRESENT 読者プレゼント

1 立体メガネ2機種プレゼント

(株)エルザジャパン
立体画像のスクリーンショット撮影機能も付いた「ELSA 3D REVELATOR」(ケーブル接続型)を1名に。

1A



1B

フレックス・ジャパン・トレーディング
(http://frex.com/w3d/)
Voodoo2搭載カードにつなげることで、Direct3D、Glide対応ゲームを立体映像で楽しめる「Wicked3D eyeSCREAM」を1名に。

2 MASCHINEN KRIEGER KOW氏直筆サイン入りプラモデル

日東科学教材(株)
「MASCHINEN KRIEGER」連載開始を記念して、コミックにも登場した「FIREBALL」のプラモデルを作者のKOW氏直筆サイン入りで5名に。



3 セガラリー2 ゲーム&プレミアグッズセット

(株)セガ・エンタープライゼス
日本を代表するラリーゲーム「セガラリー2」のパソコン版と、古谷徹氏のサイン色紙やポスターなどプレミアグッズをセットにして4名に。



4

アイドス・インタラクティブ(株)
同社のゲームを合計で14名にプレゼント。内訳は以下のとおり。

4A	トゥームレイダー3 日本語版	1名
4B	THIEF:THE DARK PROJECT	1名
4C	GANGSTERS	2名
4D	デストラップダンジョン 日本語版	2名
4E	Michael Owen's WORLD LEAGUE SOCCER99	2名
4F	COMMANDOS:THE NEXT	2名
4G	オフィシャルフォーミュラ1レーシング 日本語版	2名
4H	WARZONE 2100	2名

4A


4B


4D


5

エレクトロニック・アーツ・スクウェア(株)
SFホラー映画そのままの緊張感を味わいながら戦える「ALIENS VERSUS PREDATOR」(5A)を2名に。ホンダ、カワサキなどの日本を代表するバイクが実名で登場する「SUPER BIKE WORLD CHAMPIONSHIP」を1名に。

5A


5B


6

(株)アンバランス
難しい操作を排しながらもやり込める奥深さを持つ「ファーストクィーン ～ザ・ニューワールド～」を3名に。



7

(株)マイピック
世界中にファンを持つ「Battle Tech」を題材にした「メックコマンダー 日本語版」(7A)を3名に。最大20個のスペースマリーン分隊を指揮するリアルタイム戦略シミュレーション「ウォーハンマー 40000カオスゲート 完全日本語版」(7B)を3名に。

7A


7B


8

(株)ズー
次々と下されるボスの指令をクリアするため、ロンドンの街を過激にぶっとばす「GTA:ロンドン」(8A)を3名に。4人の兵士を操ってミッションを遂行していく「HIDDEN&DANGEROUS」(8B)を3名に。

8A


8B


9

(株)アイジーエス
荒廃した未来の地球を舞台に三つの種族が生き残りをかけて争うリアルタイム戦略シミュレーション「KKND 2:KROSSFIRE」。これに「THE REAP」と「POWER BOAT RACING」をセットにして3名に。



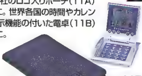
10

(株)NTTデータ/(株)ネクステック
試験サーバーも設置され、今後の展開が楽しみな「ダークアイズ」を5名に。



11

(株)プラップジャパン
高性能なグラフィックチップを供給するS3社のロゴ入りポーチ(11A)を3名に。世界各国の時間やカレンダー表示機能の付いた電卓(11B)を6名に。


11A 11B

12

日本公開も迫った超大作映画「スター・ウォーズ エピソード 1 ファントム・メナス」のマウスパッドを3名に。



13

ソニーコミュニケーションネットワーク(株)
「Party Crew」配給のインターネット麻雀「ジャン・ブラグド」。使えば必ず勝てそうな、役満が描かれたマウスパッドを10名に。



14

E3会場から持ちかえった数々のプレミアグッズ詰め合わせ(14A)を2名に。リチャード・ギャリオット氏の直筆サイン入り「ULTIMA:ASCENTION」バッグ(14B)を2名に。

14A


14B


プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方はアンケート・資料請求ハガキに必要事項を漏れなくご記入の上ご応募ください。締め切りは1999年7月24日(9月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。

TECHNICAL EDGE

新製品レビュー

ゲーム用の立体眼鏡といえばMetabyte社のeyeSCREAMが有名だが、今回紹介するのはエルザ ジャパンのビデオカードと併用することで、Direct3D対応ゲームをステレオビジョンで楽しめる立体眼鏡「3D REVELATOR」だ。Riva TNT2やSavage4搭載カードと組み合わせて、ゲームの新しい楽しみ方を体験してみてはどうだろうか。

文／工藤慎介



ケーブル接続タイプの3D REVELATOR。一緒に写っているビデオカードはRiva TNTを搭載したERAZOR Ⅱで、立体眼鏡と直接接続して使用する

7,800円で買えるDirect3D対応立体眼鏡 3D REVERATOR

立体眼鏡とは何か？ ステレオビジョンの仕組みについて

人間は顔面前方に目が二つあり、この"両眼視差"によって高度な遠近感を得ることができる。3D REVELATOR に付属する専用ドライバは、Direct3D のフレームデータをリアルタイムにキャプチャーし、それを元に、両眼視差の分だけ位置をずらした2枚のフレームを再描画し、猛スピードで交互に表示させる。肉眼でモニターを見ると、画面上にはゴーストがかかった画像が表示されるが、これを立体眼鏡をとおして見ると、ステレオビジョン（立体視）を得ることができる。立体眼鏡の左右のレンズには独立した液晶シャッターがあり、これが モニター上に右眼用の画像が映っている瞬間は左眼を、左眼用の画像が映っている瞬間は右眼を遮断するので、モニター上で奥行きのあるゲーム画面を楽しむことができる。

eyeSCREAMはVoodoo2 専用であったが、3D REVELATOR はエルザ ジャパンの主要ビデオカードすべて（製品情報を参照）でサポートされている。また、eyeSCREAMでは1枚のVoodoo2カードと組み合わせて使用する際に、垂直解像度が半減してしまっていた（SLIでは起こらない）が、単純なケーブル接続だけで動作する3D REVELATORでは、こういった現象が起こらない。eyeSCREAMに付属するドライバは、Voodoo2で表示可能な解像度を1024×1024ドットまで拡張することが可能だが、3D REVELATORで併用するビデオカードは、Riva TNT2やSavage4といった、元々Voodoo2以上の高解像度をサポートしているため、見劣りすることはないだろう。

3D REVELATORの独自の機能としては、ステレオ映像のスクリーンショットを撮影することが可能で、専用のビューワーを使って、静止画の状態でステレオビジョンを楽しむことができる。ちなみに、誌面に掲載した「トゥームレイダー3」のスクリーンショットは、3D REVELATORのドライバを使って撮影したものだ。また、立体眼鏡を最大四つ（ワイヤレスタイプは最大八つ）まで接続することができるため、一つの画面上で行うマルチプレイなどを複数のプレイヤーで楽しむことが可能だ。

そして、この製品の最大の魅力は価格で、今回誌面で紹介したケーブル接続タイプの店頭予想価格は7,800円、ワイヤレスタイプが1万5,800円となっている。

インストールはいたって簡単 OpenGL対応ゲームの動作も確認

3D REVELATORでまず感心させられるのが、インストールの簡単さである。ドライバのインストールとケーブルの接続だけでよい。あとは Direct3D対応ゲームを起動するだけで勝手に動作する。また、ビデオカード用ドライバとは別の独立したドライバで映像を制御しているので、ビデオカードには常に最新のドライバを導入でき、互換性もよいと言える。

実際にゲームを試してみたところ、ドライバの調整は良好で、不自然な立体映像が映ることはなかった。今回、何人かの友人に立体眼鏡の効果を確認してもらったが、全員が3D効果を感じることができたと答えた。テストには「ニードフォースピード Ⅲ ホットパーシュート」や「トゥームレイダー3」をはじめ10本以上のタイトルを試したが、どのゲームでも非常によい立体効果が得られた。

3D REVELATOR が対応する API は Direct 3Dのみであるが、「QUAKE Ⅲ ARENA」などのOpen GL対応ゲームを立体眼鏡で楽しみたいと考えている読者も多いことだろう。実は、OpenGL対応ゲームをプレイする方法があった。SciTech社の「GLDirect」というユーティリティーを使用すればよい。GLDirect は、OpenGL用に書かれたアプリケーションをDirectX上で動作させるソフトで、本来はOpenGL ICDに対応していないビデオカードで3D アクセラレーション効果を得るために用意されたものである。

GLDirect導入後、早速「QUAKE Ⅱ」をプレイしてみたが、驚くほどすんなり動作してしまった。Pentium Ⅱ 450MHz搭載機でありながらパフォーマンスは大幅に低下するが、とりあえず現時点で使用不可能ではないことをお伝えしておく。GLDirectは、SciTech社のWebサイト（http://www.scitechsoft.com/）からトライアル版がダウンロードできるので、興味があれば試してみるとよい。ただし、メーカーのサポート外の使用方法であることを断っておく。

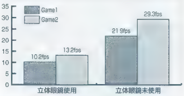
ゲームによっては フレームレートが半減することもある

立体眼鏡を使用していて気になったのだが、ゲームの動作がかなり重くなる印象を持った。試しに、「3DMark 99 MAX」でベンチマークテストを行ったところ、立体眼鏡を使用した場合と未使用の場合で、約2倍の差が出ている。これは、立体眼鏡用のドライバの割り込みに加えて、Vsyncがオンになっているため起こる現象だ。

また、シャッター式のステレオビジョンは目への負担が大きく、30 分以上の連続使用によって、眼精疲労を招く恐れがあることが知られている。健康のため、適度な休憩をはさみながらプレイするのをお勧めする。また、ビデオカードのリフレッシュレートを可能な限り上げておくことで、目の疲れを軽減することが可能だ。

これは補足だが、立体眼鏡のサイズにも注意しておきたい。今回試用をお願いした友人の中に、どうやってもケーブル接続タイプの立体眼鏡をうまく装着できない人がいた。できれば店頭で試用してみるのがよいが、眼鏡の装着感にこだわりを持っている方には、ワイヤレスタイプをお勧めしたい。価格が倍になるが、作りがしっかりしている。

立体眼鏡使用によるフレームレートの低下（3DMark 99 MAX）



計測環境：CPU／Pentium Ⅱ 450MHz、メモリー／128MB、ビデオカード／ERAZOR Ⅱ
解像度：1152×864ドット、16ビットカラー

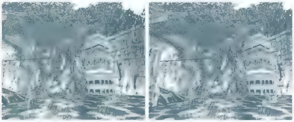
製品情報

動作環境：ERAZOR Ⅱ、VICTORY Ⅱ、ERAZOR Ⅲ、WINNER Ⅱのいずれかを搭載したパソコン

価格：オープンプライス
（店頭予想価格はケーブル接続タイプが7,800円、ワイヤレスタイプが1万5,800円）

問い合わせ先：エルザ ジャパン TEL 03-5765-7391

URL：http://www.elsa.com/JAPAN/FRAMES.HTM

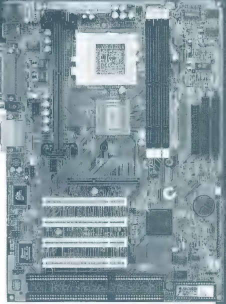


ステレオビジョンの効果がはっきり確認できるゲーム例として最適な「トゥームレイダー3」。左右の画像が微妙に違うのが分かるだろうか



ケーブル接続タイプに付属する立体眼鏡。最大四つまで連結できるため、複数のプレイヤーが同時にステレオビジョンを楽しむことが可能だ

ゲーム用マシンに最適なCPUといえば、価格が安く、簡単にオーバークロックできるCeleronだろう。ただし、今後、ストリーミングSIMD拡張命令に対応したゲームが続々登場することを考えると、将来的にはPentiumIIIへの移行も考えておきたい。今回紹介するマザーボードは、そうしたニーズを狙って、Slot1とSocket370の両方を搭載したユニークな製品だ。



Slot1とSocket370の両方を搭載した日本エリートグループのP6BXT-A+。実売価格は1万2,800円程度

Socket370からSlot1へ 簡単に移行できるマザーボードP6BXT-A+

PPGA版CeleronからPentiumIIIへの移行に対応可能なマザーボード

最近、インテルはSlot1対応Celeronの供給を打ち切り、Socket370へ完全にシフトした。これはCPU形状をSEPP(Slot1対応)からPPGA(Socket370対応)に簡略化することによって、コストの低減を図ったものであるが、このインテルの戦略がユーザーに新たな悩みをもたらすこととなった。現在、ゲーム用マシン向けのCPUを選ぶとすれば、安価で高速のCeleronは最良の選択と言っていいだろう。当然、Socket370対応マザーボードの購入を検討している読者もいるかと思う。だが、今後ストリーミングSIMD拡張命令に対応したゲームタイトルが増え始め、PentiumIIIが手ごろな価格で手に入るようになった場合、Socket370対応マザーボードではCPUのアップグレードが難しい。

今回紹介する日本エリートグループのP6BXT-A+は、Slot1とSocket370の両方が搭載された大変ユニークなマザーボードだ。使用できるのはどちらか一方だけで、デュアル化することはできない。しかし、CPUを自由に交換できるため、最初のうちは安価なPPGA版Celeronを使用し、PentiumIIIが安くなった時点でそちらに移行する、という計画が立てられる。

ジャンパーレス設定で手軽にクロックアップ

マザーボードの中には、ベースクロックやCPU倍率をジャンパーピンで設定するタイプのものがあるが、P6BXT-A+にはジャンパーがほとんど見当たらない。クロックアップも簡単で、主要なスイッチはBIOSメニューから制御できる。Slot1とSocket370の両方を搭載しているため、CPUの切り替えスイッチがあってもよさそうだが、実際には、CPUを装着して電源を投入すれば勝手にCPUを識別し、適切な動作周波数で起動する。インストールはいたって簡単だ。

マザーボード上には、DirectSound3D対応のPCIサウンドチップが搭載されており、入出力端子はマザーボード背面に用意してある。また、背面のコネクターはPC99互換の色でカラフルに塗り分けられている。

BIOSはAwardの標準的なものだが、ここでベースクロック、CPU倍率、CPUの電圧の変更が可能だ。設定可能なベースクロックは66〜133MHzまでの7通りで、CPU倍率は1.5〜8.0まで0.5刻み、電圧は1.5Vから3.0Vまで0.05V刻みで変更できる。PentiumIIIのプロセッサーシリアルナンバーを隠す機能も持っている。

参考までに、PPGA版Celeron 366MHzを使って、簡単なオーバークロックを試してみた。一般的に、CPUは規定の動作周波数を超えると動作しないが、Celeronの場合、電圧を少々高く設定し、ベースクロックを上げてやることによって、オーバークロックで安定して動作することがある。今回は電圧をデフォルトの2.0Vから2.05Vに上げて動作させることによって、453MHzでも安定した動作を得られた。

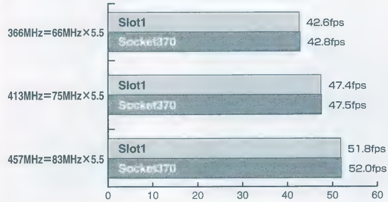
ベンチマークテストの結果はグラフで示したとおりだ。オーバークロックの成果がよく表れている。また、Slot1とSocket370のパフォーマンスに差があるかどうかを調べるために、CPU変換アダプターを使用して同じCeleronをSlot1に装着し、同様にベンチマークを取ってみたが、ほぼ同じ結果がでている。Slot1とSocket370の切り替えはうまくいっているようだ。

ジャンパースイッチによってベースクロック100MHzへ固定可能

マザーボード上には"FORCE 100MHz"というジャンパーがあり、これを使用すると、どんなCPUを使って起動しても、強制的にベースクロックを100MHzに固定することができる。Celeron 366MHzを使った試したところ、残念ながら、電源を入れても起動すらしなかった。電圧を2.0Vから2.2Vまで上げてみたが、それでも画面は真っ黒のままだった。これ以上電圧を上げるとCPUが故障する恐れがあるし、発熱もひどくなったのでここまでで止めておいたが、やはり550MHz(100MHz×5.5)での動作は厳しいようだ。PPGA版Celeron 300AMHzなら、ベースクロックを100MHzにして動作周波数450MHzでも動作するだろう。

マシンの組み立て時に気になったのが、マザーボードのレイアウトで、PCIバスの後方にLEDランプなどのコネクターがずらっと並んでおり、フルサイズのPCIカードを挿す場合に邪魔になるかもしれない。また、PCIスロットが四つしかないため、Voodoo2 SLI、ネットワークカード、SCSIカードを使用する場合は、これ以上の増設ができなくなるので、注意したい。

QUAKE III ARENA Timedemo(800×600ドット)



計測環境:CPU/PPGA版Celeron 366MHz、メモリー/128MB、ビデオカード/Graphics Blaster RIVA TNT、OS/Windows 98

製品情報

チップセット:Intel 440BX
対応CPU:PentiumII、PentiumIII、SEPP版Celeron、PPGA版Celeron
ベースクロック:66、75、83、100、103、112、133
CPU倍率:1.5〜8.0倍
メモリースロット:3
拡張スロット:AGP×1、PCI×4、ISA×2
問い合わせ先:アイル株式会社 support@ail-corp.co.jp(電子メール)
URL:http://www.ecs.com.tw/ecs/ecsjpn/

SECRET FILE #00041

SPORTS CAR GT

メーカー：エレクトロニック・アーツ・スクウェア

チートを使って成り上がれ　GT1にいきなり参戦

実車が多数登場し、GT選手権をリアルにシミュレートした「SPORTS CAR GT」。メインとなるCareerモードも実にリアルなため、GT1でレースを楽しむにはGT3から地道に勝ち進まなくてはならない。待ちきれないプレイヤーのために、いきなりGT1に参戦できるチートを発見した。プレイヤーセレクト画面で「ISI-CHEESEMAN」とタイプし、続いて「ISI-TBONE」とタイプする。この後でCareerモードに入ると、すべてのクラスに参戦できるようになるのだ。もちろん、それぞれのクラスの車も買える。

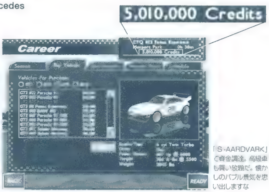
しかし、GT1の車はあまりにも高い。そんなときは「ISI-AARDVARK」だ。資金が一挙に500万も増えるぞ。これでもう買えない車はなくなるはず。Mercedes CLKもMcLaren F1も自由に乗れるのだ。

SPORTS CAR GTのチートコマンド一覧

ISI-CHEESEMAN	チートモードオン
ISI-TBONE	すべてのクラスと車を選択可能
ISI-CORSICA	すべてのパーツが選択可能
ISI-AARDVARK	資金を500万加算



「ISI-TBONE」を使えば最初からGT1を選択できる。それじゃあってことでGTQカーでレースに参戦！　でも、いくらなんでもこれは無謀だ…



「ISI-AARDVARK」で資金調達。高級車も買い放題だ。懐かしのバブル景気を思い出しますな

いかさま野郎 チートコマンダー CHEAT COMMANDER

SECRET FILE #00042

REQUIEM : AVENGING ANGEL

メーカー：3DO社

天使の力よりも強力なチートパワーで世界を救え

「REQUIEM：AVENGING ANGEL」は、泣き声とうめき声が交錯する、気が滅入りそうな世界観の3Dシューティングだ。しかし、うれしいことにパワーアップ系のチートが数多く用意されているので、早くエンディングを迎えて安らごう。

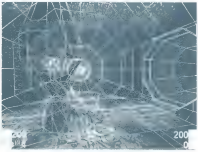
プレイ中にEnterキーを押すと画面中央にコマンドラインが出てくるので、まずは「csmilton」とタイプ。これでチートコマンドが入力可能になる。続いて「csyhwh」で無敵モード、「cshealth」で体力回復。武器、アイテム類をすべて手に入れたいなら「csshroud」を使おう。ダンジョンは同じ色調で迷いやすいが、「csportal」を使うと、隠し扉も黄色い枠で表示されて目印になる。神の導きだ。

REQUIEM：AVENGING ANGELのチートコマンド一覧

csmilton	チートモードオン
csyhwh	無敵モード
csstigmata	フル装備
csitems	キーアイテムをすべて入手
csguns	銃をすべて入手
csrosary	Angelic Powerをすべて入手
csshroud	アーマーと体力が回復
cshealth	体力が回復
csammo	弾薬満タン
csessence	essenceが無限に
cshalt	時を止める
cswire	ワイヤーフレーム表示
csvanish	すべての敵を消去
cshost	飛行モード
csportal	出入口を黄色で強調表示



「cshalt」で時を止めて、PentecostなどのAngelic Powerを使うと、空中に弾が止まることになる。この状態で時を動かすと一斉に効果が発動、どんな敵でも木っ端みじんだ



これは3Dワイヤー表示の「cswire」。空間を把握しやすいが、これはちょっとこれはやりすぎかも。3Dゲームプログラマーなら勉強になる？

REDLINE

メーカー：ACCOLADE社

あの武装車はハリボテ＆人力駆動だった

シングルプレイではスタート時から車が使える「REDLINE」だが、いったん車を破壊されて歩兵モードになると突然弱くなってしまう。そこでうれしいアシスト技を紹介しよう。キーボードのGキー、Oキー、Dキーを同時に押すと画面下にコマンド入力ラインが出る。「RADAR」とタイプしてEnterキーを押すと、乗車時と同じレーダー機能が。これで建物の陰に隠れた敵も発見できるのだ。REDLINEは当たり判定が甘いので、レーダーで正面に捉えれば長距離射撃も可能だ。さらに、「CAMERA」で、車モードでしか使えなかった視点変更ができる。これでバードビュー画面にすれば敵の位置が把握しやすい。

車用のチートコードは「CW」が武器フル装備で、「CA」が弾薬満タンになる。入力も簡単で即効性のあるコマンドだ。

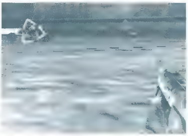
だが、見ていて面白いお笑いモードもあるぞ。「CARREVERSE」では車のボディーが逆さまになり、「CARFLIP」では前後が逆になる。「STONEAGE」ではボディーが透明になり、車の中で人が走っている様子が見える。なあんだ、怖そうな車だと思ったけど、正体は人力自動車だったのね。

REDLINEのチートコマンド一覧

Gキー＋Oキー＋Dキー	コマンドライン表示
歩兵モードで有効	
IMMORTAL	無敵モード
MORTAL	無敵モード解除
CAMERA	3人称視点への切り替えが可能
ALLAMMO	フル装備
TARGETS	自動照準モード
DBDAMAGE	敵へのダメージが倍増
RADAR	レーダー表示
車モードで有効	
CW	フル装備
CA	弾薬満タン
STONEAGE	ボディーが消えて、走っている人が見える
CAROFF	ボディーが消えてタイヤのみ表示
CARFLIP	ボディーの上下が逆転
CARREVERSE	ボディーの前後が逆転
WHEELSOFF	タイヤが消える



「RADAR」で、歩兵モードでもレーダーが使える。最初のマップにあるラジオ局の内部など、遮へい物の多い場面では便利だ



「TARGETS」で自動照準モードにする。赤い三角が二つ重なるとロックオンの表示だ。弾が敵を自動追尾して曲がるぞ



車の天地が逆さまになる「CARFLIP」では、ボディーの内部も見える。じゅうぶん変な格好なんだけど、なぜか違和感がない



車の中をのぞいてみると…ドライバーが懸命に走っているのだ。姿は消えても、車の装甲や武装はちゃんと残っているのでご安心を

すべての疑問に答えます

GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

Q **「QUAKE Ⅱ」用の「3rd Zigock Bot」がCTFに対応していると聞きました。やってみようと思い、ダウンロードしていろいろ試したのですが使い方が分かりません。　（東京都・皆川博之）**

A 「3rd Zigock Bot」（以下、3ZB）には新型の「3ZB Ⅱ」と旧型の「3ZB」の2種類があります。CTFに対応しているのは3ZBだけで、3ZB Ⅱは未対応です（今後のバージョンアップで対応する予定です）。まず、入手したプログラムが3ZBであることを確かめてください。

使い方は、3ZB Ver.1.58を用意し、QUAKE Ⅱのディレクトリのすぐ下へ「3zb」というフォルダができるように展開してください。すると、その下の「chain」フォルダの中に「chn」という拡張子のファイルがあるはずです。



3ZBは別名「STUPID BOT」。やたらHookを使いまくるなどユニークな動きを見せてくれますが、いったん戦闘になるとなかなか手ごわい動きになります

chnファイルはCTF用のナビゲーションファイルです。3ZBのCTFはこれらのファイル名と同じ名前のマップ上で遊ぶことが可能です。CTFの基本マップ（q2ctf1～q2ctf5）のchnファイルは用意してあるのでq2ctf1での起動方法を説明します。

①「ctf」フォルダにある「pak0.pak」ファイルを「3zb」フォルダにコピー
②「quake2.exe」のショートカットを作成、図のようなオプションを付けて、起動します



ショートカット作成後、プロパティでリンク先をこのように指定

③QUAKE Ⅱ起動後、コンソール画面から以下のコマンドを入力

3rd Zigock Botコンソールコマンド一覧

ctf **1/0**	nに1を設定した後にゲームをスタートさせるとCTFモードとなり、0に設定してゲームをスタートさせるとデスマッチモードになります
impulse 10**n**	n体のBotをゲームに参加させます。CTFモード時は赤チームのBotを参加させます
impulse 11**n**	デスマッチモードでは使用しません。CTFモード時に青チームのBotをn体、ゲームへ参加させます
impulse 20**n**	n体のBotを消去
vwep **1/0**	VWep（敵の武器表示）のオン/オフ。ただし、QUAKE Ⅱで正式にサポートされる以前に組み込んだ機能のため、一部マップではエラーが発生します。この値の設定後はいったんゲームを再スタートさせなければ設定の変更が反映されません
skill **n**	nへ0～3の値でBotの強さを設定します。0が弱く、1は中間、2が強いという仕様です。3を設定時にはcfgファイルに書かれたskill設定を参照します

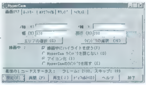
太字部分がnのときは0～9の数字を入力。1／0のときは1でオン、0でオフを示す

④これでCTFのゲームがスタートするので、さらに以下のコマンドでBotを出現させます
impulse 10x
impulse 11y

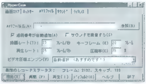
上は赤チーム、下は青チームにBotを参戦させるコマンドです。xとyには0～9の数字を入れてください。例えば、赤チームに3体Botを投入するときは「impulse 103」となります。　（ponpoko）

3rd Zigock Bot
http://users.jp.tri6.net/~ponpoko/
3rd Zigock Bot Ver.1.58
http://users.jp.tri6.net/~ponpoko/3zb158.zip
3rd Zigock Bot Ⅱ
http://users.jp.tri6.net/~ponpoko/3zb2/

Q **3Dシューティングやフライトシミュレーターなどで、自分がプレイしているリプレイファイルを作成したいのですが、どのようにすれば良いのでしょうか？　（石川県・柚木幸一）**



起動直後の画面。画面エリアを設定して「開始」をクリックするだけで手軽に撮影できます



フレームレートが高すぎるとマシンが止まったようになるので注意。その場合はウインドウのサイズを下げるか、圧縮率を下げるなど、HyperCamを設定し直してください



できあがったSUPER EF2000 の AVIファイル。画質、フレームレート共に鑑賞できるぐらいのレベルで作れました

A フライトシミュレーターや3Dシューティングで、リプレイ機能が搭載されているものはそれほど多くはありません。そこで、なんらかの方法でゲーム画面を撮影する必要があるのですが、本気でやろうとするとハードウェアだけで十数万円もかかってしまいます。

お金をあまりかけずに、ということならソフトウェア描画のみで画面を撮影できる HyperCam というツールを使う手があります。これは、Windows の表示画面を AVI ファイルとして撮影できるシェアウェアで、ユーザー登録には4,500円が必要です。登録しないときは、掲載した画像のように左上にクレジットが入ります。ただ、このソフトでも Direct 3D や Glide の画面を直接撮影することはできません。ゲーム側の設定で、ソフトウェア描画に変更しておく必要があります。

では、「SUPER EF2000」（以下、EF2000）を例に撮影してみましょう。まず、EF2000をウインドウ表示で画面に表示させ、HyperCam を起動します。

次に、画面エリアタブからウインドウの選択をクリック。EF2000 のゲーム画面をマウスで指定します。あとはスタートボタンを押せば撮影開始です。

音声取り込みの設定や、ホットキー、画面圧縮率などの細かい調整も可能です。これらの設定にこだわれば、質の良い映像や、Webで配布しやすいサイズの映像など目的に合った映像が作れるでしょう。　（Fuji教官）

HyperCam
http://www.oddie.com/prod02.htm

「ULTIMA ONLINE」に関する質問です。Origin Systems社のホームページに、公認のサードパーティーツールが紹介されていますが、具体的にはどのような機能があるんでしょうか？
（岩手県・川村良吾）

執筆段階で公認されているツールはUO Auto-Map、UO Calculator、UO Curse Toolの三つです。それぞれどんな機能があるか説明しましょう。

UO Auto-Map

これは「ULTIMA ONLINE」（以下、UO）のプログラムと連動し、キャラクターの現在地をマップ上に表示してくれるツールです。マップは縮小拡大が自在にできるほか、地名などのマーカーを自由に設定することができます。また、ほかのプレイヤーと接続する機能も内蔵されており、これを利用するとほかのプレイヤーの居場所がリアルタイムで分かるようになります。

すでに日本語バージョンも用意されているので、ゲーム内で使われているSextants（六分儀）という道具を使って現在地を設定する点にだけ注意すれば、導入も容易でしょう。初級者から上級者まで広くお勧めできる高機能なツールです。

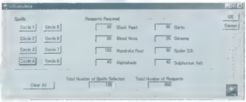


UO Auto-Map
自分の居場所に合わせて地図を表示してくれるため、迷子になる心配は一切なくなるといっても過言ではありません。ダンジョン内でも使用できます

UO Calculator

ブリタニアにおいて少々面倒なのがRegents（秘薬）の管理です。現在所持しているRegentsの数をカウントする非公認ツールもあるようですが、UO Calculatorは単体で機能し、Regentsの計算を助けてくれるツールです。どの魔法を何回使うかを順番に入力していくと、必要なRegentsの総合計が表示されます。普段どれだけのRegentsを持ち歩けばよいかの参考になるでしょう。





UO Calculator
各魔法のサークルごとに、使用したい魔法と回数を選びます（上）。すると必要なRegentsの合計がすぐに計算されます。普段は適当な数を持ち歩いている人が多いと思いますが、こちらを使うと正確な数が分かります

ULTIMA ONLINE SUPPORT
http://support.owo.com/uopro.html

UO Curse Tool

UOではさまざまな会話が必須です。UO Curse Toolは会話補助ツールで、登録したせりふをマウスクリック一つでPCにしゃべらせるものです。UOにも発言を登録するマクロ機能が備えられていますが、操作の容易さではこちらのツールが数段上でしょう。会話補助に特化したツールであるため、シンプルで使いやすく、UO.cfgを編集するなどの手間もいりません。ロールプレイングを楽しみたい人や、タイピングが得意でない人は重宝することでしょう。
（下村隆善）



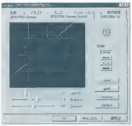
UO Curse Tool
20字×24種類ものセリフを登録でき、ボタン一つで発言することができます。ウインドウのサイズもbig、small、tinyの3サイズが選択できるので、ディスプレイのサイズに合わせて調整可能です

「QUAKE II」や「SiN」などの3Dシューティングでは、メニューのグラフィックオプションに明るさを調節するバーがありますが、そこを触っても実際のゲームの画面が明るくなりません。どうすればよいのでしょうか。（千葉県・真中賢治）

ゲームメニューで設定できない場合は、ビデオカードの設定ユーティリティーを使ってください。では、なぜゲームメニューで調節が効かないかを知るために、大雑把ではありますが、明るさを変更する際のゲームからビデオカードへの情報の流れを説明しましょう。

ゲームメニューで明るさの調節バーを触ると、ゲーム内のモジュールはバーの位置情報を数値情報に変換し、それをビデオカードのドライバに伝えます。そして、ドライバ側でこの数値情報を明るさのパラメータとして受け取り、ハードウェアに対し、明るさを変更する指令を出します。

ところが、世の中には多種多様なゲームとドライバの組み合わせが存在します。さらに、ゲーム側で用いる3D APIが違えば、明るさの変更方法もそれぞれ異なります。そのため、組み合わせによっては情報のやり取りが開発者側の意図したとおりにできないこともあり得るのです。



ゲームメニューで明るさを変えられない場合は、ビデオカードの設定ユーティリティーで調節しましょう

そこで、たいていのビデオカードのドライバには、独自の設定ユーティリティーが付属します。設定ユーティリティでは、明るさはもちろん、ゲーム側では変更することのできないビデオカード固有の設定も行えます。

極端な話、明るさもビデオカード固有の設定と考え、ドライバの設定ユーティリティーでのみ変更可能なものだという思想も成り立ちます。ゲーム側で設定項目を用意してくれるのは開発者側の親切心だと思い、感謝の気持ちを持ってゲームを楽しむのも良いでしょう。
（tak）

疑問、質問は編集部まで電子メール（information@play-online.com）もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlay Online特製グッズを差し上げます。

付録CD-ROMで実体験

ネットワークゲーム体験版の使い方

CD-ROMの収録内容

ROOT

フォルダ	内容
AVSP	ALIENS VERSUS PREDATOR
DESCENT 3	DESCENT 3
DRAKAN	DRAKAN：ORDER OF THE FLAMEムービー
EXPENDABLE	EXPENDABLE
HEROES OF M&M3	HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
HIDDEN&DANGEROUS	HIDDEN&DANGEROUS
ODN	ODN接続サインアップキット
QUAKE3 ARENA	QUAKE Ⅲ ARENA TEST
RIVAL REALMS	RIVAL REALMS
SHADOW MAN	SHADOW MANムービー
STARSHOT	STARSHOT：SPACE CIRCUS FEVER
STARSIEGE	STARSIEGE
SYSTEM SHOCK2	SYSTEM SHOCK 2ムービー
ULTIMA ASCENSION	ULTIMA：ASCENSIONムービー
V-RALLY	V-RALLY
WEREWOLF	WEREWOLF：THE APOCALYPSEムービー
WHEELOFTIME	THE WHEEL OF TIMEムービー
WINZIP	WINZIP
電車でGO!	電車でGO！

※ロングファイルネームを使用しているため、CD-ROMの中を見る時は、必ずWindows 95、もしくはWindows 98を使用してください。MS-DOS上では、CD-ROMの収録内容が正しく表示されません。

CD-ROM利用上の注意

対応機種について

収録されているゲームで、対応機種に「PC-98シリーズ」と表記されていない場合、PC-98シリーズではうまく動作しないことがあります。また、DirectXを使用するゲームはFM-Vシリーズなど一部のPC/AT互換機でもうまく動作しないことがあります。対応の可否についてはソフトメーカー、システムソフトウェアのバージョンアップについてはハードメーカーにお問い合わせください。

動作保証について

付録CD-ROMに収録されているゲームやツールの中には、英語版のWindowsでの動作を前提に作られているものがいくつかあります。これらのプログラムは、日本語版Windows上では、インストールおよび動作の保証はありません。万一、これらのプログラムが原因でシステムが破壊されるなどの問題が生じましても、編集部で責任は負いかねます。ご自身の責任において実行くださるよう、お願いいたします。

READMEファイルについて

各ゲームに添付されているREADMEファイルには、重要な情報が記載されています。使用する前に必ず1度目を通しておいてください。

著作権について

収録したソフトウェアは、すべて著作権上の保護を受けています。当社もしくは各メーカーの了承を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。

DirectXについて

収録ソフトの中にはDirectXが必要なものがありますが、一部のパソコンではDirectXをインストールすると不具合が起こるものもあります。ご自分のパソコンがDirectXに対応しているかどうかわからない方は、インストール前に各パソコンメーカーへお問い合わせください。

サポートについて

収録のソフトはすべて体験版またはシェアウェア版のため、サポートは行っておりません。各メーカーで受け付けているのは、製品についての問い合わせのみとなっています。

体験版のヘルプファイルについて

収録ソフトのヘルプファイルは、英語で書かれているものが多く、また、ヘルプファイルがついていないソフトもあります。簡単な操作方法などについては当ページで説明してありますが、それ以外の詳しい説明はYahoo!などの検索ページで関連ホームページを検索してご覧になっていただくか、または関連書籍などを参考にしてください。

必要環境について

CD-ROMに収録されているゲームを実行するためには、3Dアクセラレーターが必須または推奨されているタイトルがいくつかあります。これらにつきましては、本誌関連記事、README TXT、開発元のホームページなどをご覧ください。

ピックアップタイトルプレイガイド

最新ゲームタイトルの体験版の中から、本誌が自信を持ってお勧めするタイトルを紹介します。主要な操作キーの解説をご覧になった上で、ぜひプレイしてみてください。

3Dシューティング QUAKE Ⅲ ARENA TEST

「QUAKE Ⅱ」発売から1年半。待ちに待ったシリーズ最新作「QUAKE Ⅲ ARENA」のテスト版がついにリリースされた。今回収録したテスト版は、マルチプレイ専用となっている。実際にプレイするためには、LANやインターネット環境が必須となるので注意してほしい。



インストール方法

①付録CD-ROMのQUAKE3 ARENAフォルダに収録されている[Q3TEST_1_05.EXE]をダブルクリックしてください。

※ご使用のビデオカードのドライバによっては、プレイできない場合もあります。最新のドライバをインストールするか、http://www.gsetup.com/ihvs/index.htmを参照の上、[GLSETUP.EXE]をダウンロード、インストールしてください。また、サーバーはhttp://underworld.idsoftware.com/serverlist.html-ssiなどで見つけることができます。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Customize Controls」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左回転
→キー	右回転
Alt+矢印キー	矢印方向へ並行移動
左Shift+矢印キー	移動速度が変わる
Aキー	上を見る
Zキー	下を見る
Ctrlキー マウス左クリック	攻撃
Spaceキー	ジャンプ
Cキー	かがむ
Tキー	メッセージ入力
Enterキー	メッセージ送信

3Dスペースシューティング DESCENT 3



3D空間の宇宙を舞台に、緊張感あふれるスペースシップでの戦闘が展開される「DESCENT」シリーズ。その最新作「DESCENT 3」のデモを収録。臨場感たっぷりのスペースバトルを存分に堪能しよう。

インストール方法

①付録CD-ROMのDESCENT 3フォルダに収録されている[DESCENT3DEMO2.EXE]をダブルクリックしてください。

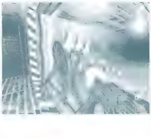
操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「OPTIONS」→「CONFIG」で変更可能です。

Aキー	前進
Zキー	反転
Sキー	アフターバーナー
←キー	左回転
→キー	右回転
↑キー	機首を下げる
↓キー	機首を上げる
Alt+矢印キー	矢印方向へ並行移動
(テンキーの)1	左へ並行移動
(テンキーの)3	右へ並行移動
(テンキーの)−	上昇
(テンキーの)+	下降
Ctrlキー	第1武器発射
Spaceキー	第2部器発射
F1キー	Help Screen表示
F2キー	Optionモード表示
F8キー	マルチプレイでのメッセージ入力
1〜7キー	使用武器選択
Tabキー	オートマップ
Enterキー	砲弾投下

3Dシューティング ALIENS VERSUS PREDATOR

映画史に残る2大モンスターがネットワークゲームで激しい対決を繰り広げる。まさにドリームマッチ。エイリアン、プレデター、海兵隊の3タイプの立場でプレイすることができ、遊び応えも抜群だ。



インストール方法

ALIENバージョン

①付録CD-ROMのAVSPフォルダに収録されている[AVP_D3AA.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。

②解凍先のフォルダの下のProgram Files¥Fox¥AvP Demo 3 - Alienフォルダ内にある[AVP_ALIEN_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

PREDATORバージョン

①付録CD-ROMのAVSPフォルダに収録されている[AVSP.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[AVP_PREDATOR DEMO.EXE]または[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

MARINEバージョン

①付録CD-ROMのAVSPフォルダに収録されている[AVSP_MARINE.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダの中のAVP_MARINEフォルダ内にある[AVP_MARINE_DEMO.EXE]または[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Controls」→「Key Configuration」で変更可能です。

↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左へ並行移動
→キー	右へ並行移動
(テンキーの)4	左回転
(テンキーの)6	右回転
Aキー	上を見る
Zキー	下を見る
Sキー	視線を中央に戻す
左Shift+矢印キー	矢印方向へ歩く
右Ctrlキー	かがむ/登る
右Shiftキー	ジャンプ
Spaceキー	作業する
マウスクリック	攻撃

アクション HIDDEN&DANGEROUS

3D空間で展開されるスリリングな軍事ミッションの数々。チームの各メンバーをそれぞれ操作しながら、慎重に、そしてときには大胆に任務を遂行していく面白さは、初心者から上級者まで広く魅了することだろう。



インストール方法

①付録CD-ROMのHIDDEN&DANGEROUSフォルダに収録されている[HIDDENS.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

操作方法

初期設定の操作方法を説明します。なお、キーの割り当ては、ゲームメニューの「Options」→「Controls」で変更可能です。

TABキー	兵士の選択
↑キー	前進
↓キー	後退
←キー	左へ移動
→キー	右へ移動
Aキー	左回転
Dキー	右回転
マウス右クリック+矢印キー	上半身を回転させる
Shift+矢印キー	走る
Alt+↑キー	静かに前進
Ctrlキー、マウス左クリック	武器の発砲
Shift+Ctrlキー	Special Grenadeの発射
Rキー	弾薬の装填
Xキー	ジャンプ
W、Sキー	体勢変化
Uキー	アイテムの取得と使用
Spaceキー	マップ表示

付録CD-ROMで実体験
ネットワークゲーム体験版の使い方

収録ソフトのインストール方法

DRAKAN:ORDER OF THE FLAMEムービー
①付録CD-ROMのDRAKANフォルダに収録されている[DRAKAN.MOV]をダブルクリックしてください。
※再生するには、Quicktime for Windowsが必要です。

EXPENDABLE


①付録CD-ROMのEXPENDABLEフォルダに収録されている[EXPENDABLE.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

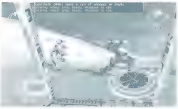
HEROES OF MIGHT AND MAGIC Ⅲ
①付録CD-ROMのHEROES OF M&M3フォルダに収録されている[HEROES3DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

ODN接続サインアップキット
①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[ODNSIGNUP.EXE]をダブルクリックしてください。

RIVAL REALMS
①付録CD-ROMのRIVAL REALMSフォルダに収録されている[RR_DEMO.EXE]をダブルクリックしてください。ファイルが自動的に解凍されます。
②解凍先のフォルダ内にある[RIVAL.EXE]をダブルクリックしてください。

SHADOW MANムービー
①付録CD-ROMのSHADOW MANフォルダに収録されている[SHADOWMANLONG.AVI]をダブルクリックしてください。

STARSHOT:SPACE CIRCUS FEVER
①付録CD-ROMのSTARSHOTフォルダに収録されている[STARSHOTDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

STARSIEGE


①付録CD-ROMのSTARSIEGEフォルダに収録されている[STARSIEGE.EXE]をダブルクリックしてください。

SYSTEM SHOCK 2ムービー
①付録CD-ROMのSYSTEM SHOCK2フォルダに収録されている[SS2.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内にある[SS2-E3.AVI]をダブルクリックしてください。
※ご使用のWindows Media Playerのバージョンによっては、ご覧になれない場合があります。その際は、http://www.microsoft.com/japan/windows/mediaplayerなどからダウンロード、インストールして、Windows Media PlayerをVersion6.01以降にアップデートしてください。

ULTIMA:ASCENSIONムービー
①付録CD-ROMのULTIMA ASCENSIONフォルダに収録されている[TRAILER.MPG]をダブルクリックしてください。

V-RALLY


①付録CD-ROMのV-RALLYフォルダに収録されている[VRDEMO.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。
②解凍先のフォルダ内のVRDEMOフォルダの中にある[VRVOODOO.EXE](Glideバージョン)、または[VRDIRECTX.EXE](Direct3Dバージョン)をダブルクリックしてください。

WEREWOLF:THE APOCALYPSEムービー
①付録CD-ROMのWEREWOLFフォルダに収録されている[WEREWOLF.AVI]をダブルクリックしてください。
※ご使用のWindows Media Playerのバージョンによっては、ご覧になれない場合があります。その際は、http://www.microsoft.com/japan/windows/mediaplayerなどからダウンロード、インストールして、Windows Media PlayerをVersion6.01以降にアップデートしてください。

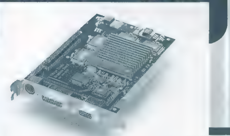
THE WHEEL OF TIMEムービー
①付録CD-ROMのWHEELOFTIMEフォルダに収録されている[WHEEL_OF_TIME_TEASER.EXE]をダブルクリックしてください。

電車でGO!
①付録CD-ROMの電車でGO!フォルダに収録されている[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

WINZIP
①付録CD-ROMのWINZIPフォルダに収録されている[WZ70J.EXE]をダブルクリックしてください。
※このプログラムは、ZIP形式で圧縮されたファイルを解凍するために必要です。ZIPファイルを解凍するツールをお持ちでない方はインストールしておいてください。

Play Online MAC館

高性能なMac用ビデオカードがリリースされることも珍しくなくなってきた。美しいグラフィックは、ハードを問わずユーザーの心をひき付けるようだ。今月は、Voodoo Bansheeを搭載したVillage Tronic社の「MP850」を試用する機会を得たので、その威力を検証する。　(文／neo)



第6回 Banshee搭載カード MP850レビュー

MP850の2D／3D性能は高速なのか？

TVの大画面でもゲームが楽しめる

「MP850」は、Village Tronic社の製品で、国内では株式会社エム・ディー・エス(TEL：03-3834-5250)から発売される予定だ。MP850のビデオコネクタは、Macでおなじみのd-sub15ピンと、PCでおなじみのVGAのシュリンクD-sub15ピン(3列といえばおわかりだろうか？)との両方が備えられている。これはVoodoo搭載カードのパススルーコネクタではないので注意しよう。さらにTV出力も可能になっている。要するに、モニターを選ばず接続できるようになっているわけだ。

なお、最新版ドライバは、Village Tronic社のホームページ(http://www.villagetronic.com/mac/support/download_mp850.html)から入手できる。ここから「universal installer」をゲットしよう。



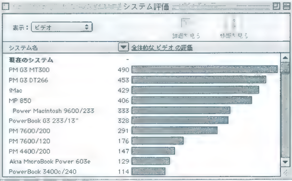
MP850のビデオコネクタ。Mac用、PC用どちらのモニターにも接続することができる

UNREALでのインプレッション

今回は「UNREAL」Ver.2.2.0β3でのベンチマークテストを行ってみた。なお、このバージョンから組み込まれたTIMEDEMOコマンドを使用している(コンソール画面で、"timedemo 1"と入力すればOK。特別なファイルは不要)。

本誌1999年5月号でのベンチマーク結果と比較すると、Voodoo2に及ばないどころか、Voodoo程度の速度である。これは、Glideがまだベータ版であること。そして、これぐらいが604e 233MHzでの限界に近いということの2点が考えられる。G3でドライブすれば、もう少しフレームレートが稼げるはずだ。今後、機会を見て試してみたい。

3Dだけでなく2D特性も気になるところだ。そこで、「NORTON SYSTEM INFO」と「MACBENCH」で計測してみた。すると、9600にもともと搭載されているカード「Twin Turbo」よりも、平均して2割から3割程度高速である。3Dゲーム以外でも、MP850を活用する意味はじゅうぶんあるわけだ。



NORTON SYSTEM INFOによるMP850のグラフィックパフォーマンス。2D描画に関してはかなり高速化が図れることが分かる

UNREAL ベンチマークの結果

■テスト環境

CPU：PowerMac 9600 233MHz(604e 233MHz)	UNREAL Ver.2.2.0β3
割り当てメモリー：120MB	TEXTURE DETAIL：LOW
解像度：640×480ドット	SOUND QUALITY：LOW

環境	最少	最多	平均
MP850使用(Glide Ver.1.0.1)	6.3fps	32.03fps	15.85fps

もちろんQ3TESTも動作する！

先日リリースされた「Q3TEST」も、MP850で試してみよう。

Mac用Voodooファミリーカードの、正式なOpenGLドライバはまだ無い。しかし、類似のMesaライブラリを使用することでQ3TESTを動かすことができる。まず、「MesaQuake」をダウンロードしよう(http://valerie.inf.elte.hu/~boga/MesaQuake.html)。原稿執筆時点での最新バージョンは、Ver.3.1b11である。

解凍後に「MESA3DLIBRARYQUAKE」と「MESACONFIG.CFG」を、アプリケーションごとQ3TESTと同じフォルダに入れておけばいい。必要な設定はこれだけだ。

これで、Mac版Q3TESTでもベンチマークを取ることができる。~キーを押してコンソール画面にし、次のようなコマンドを入れる。

```
s_initsound 0;snd_restart;timedemo 1;demo q3test1
```

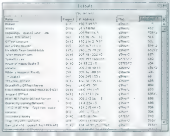
今回のMP850で得られたスコアは、14.0fpsであった。iMac 266MHzよりは優れているものの、やはりG3 Macには遠く及ばない。

こうして得られるデータを、さまざまなマシン環境下で調査しているホームページがある(http://www.idsoftware.com/bwh/benchmarks.html)。関心のある読者は自分のマシンで試してみて、ほかのマシンと比較してみよう。



Mac版Q3TEST。一時的ではあったにせよ、Macのゲーム界にとって久しぶりの「Mac first」で、Mac Gamerはしばらくぶりに溜飲を下げることができた

Q3TESTはマルチプレイ専用なので、Q3Finder(http://quakefinder.telefragged.com/download/index.shtml)などで、サーバーを探して接続するのが便利である。原稿執筆時点のバージョンはVer.1.0.1で、フリーウエアである。



Q3Finderを使用すると、稼働中のQ3TESTサーバーを一覧にして参照できる

Play Online SQUARE

読者コーナー

Play Online SQUAREでは、読者のさまざまなご意見を掲載します。Play Onlineに対する要望やパソコンゲームをプレイした感想などを、編集部までお送りください。

5月号の「HALF-LIFE」体験版のおかげで、製品版を買う決心がつきました。大満足。ただ、いかさま野郎チートコマンダーに載っていたチートコマンドが使えませんでした。Ver.1.0.0.9では駄目なんですか？　（兵庫県・武吉洋典）

HALF-LIFEは3Dシューティング史上最高のゲームだと思います。チートコマンドの件、パッチのバージョンが変わっても使えますよ。"sv_cheats 1"と入力した後に、データをセーブしてゲームを再起動してみて下さい。何度か再起動して、コマンドを入力し直せば、チートが使えるようになると思います。シングルプレイをクリアしたら、ぜひ、マルチプレイもやってみてくださいね。　（坂之上）

私のパソコンは音が出ません。彼に「直して」というと、「ISAは分からん」と言われました。パソコン屋で「サウンドカードを下さい」と言ったら、「安いのあるよ」と言われ、ISAのカードを買わされました。彼には「こんなん付くか」と言われ、踏んだりけったりです。こんな私にPCIのサウンドカードと新しい彼をプレゼントしてください。（広島県・ミュウ）

音が出ない、それはとても恐ろしいことです。深夜に音を消してゲームをしていた時のこと。敵の背後を突こうと忍び寄っていた私の体力は、いつのまにか半分以下。音がしなかったせいで、敵に撃たれていることに気がつかなかったのです、ああ。ところで、ゲームにかまけて日常生活をおろそかにしている私に、彼女をプレゼントしてくれる人はいませんか?　（ま）

ほかのネットワークゲームに面白いものが出てきたのはうれしいのですが、そのためか最近「QUAKE Ⅱ」でもサーバーで会う人がめっきり減り&固定化してきました。喜んでいいのか、そうでないのか……。「QUAKE Ⅲ ARENA」の発売で、またQUAKERが大量発生するのを期待します。（群馬県・Maasa]NOS[）

確かにこのところ、サーバーで同じ人ばかり見掛けるようになってきています。しかし、同じ相手と何度も対戦できるということは、相手の名前や癖を覚えやすいということ。さらに、ほかのゲームに流れない相当のQUAKE愛好家でもあります。このチャンスに絶好のライバルを見つけて、QUAKE Ⅲ ARENAではさらに楽しいQUAKER生活を送ってください。　（ふく）

最近、「ALIENS VERSUS PREDATOR」についての詳しい情報が知りたいので、いつか特集してほしいと思います。　（京都府・高岡柳太郎）

そんなあなたに朗報！ 今月号の付録CD-ROMに、ALIENS VERSUS PREDATORのエイリアンバージョン、プレデターバージョン、マリーン（海兵隊）バージョンの3種類のデモを一挙まとめて収録しました。エイリアンバージョンは、壁や天井を移動できるのが超楽しいのでお勧めです。（K児）

パソコンゲームをTVに出力して遊んでいます。Pure 3DやObsidian2などのビデオカードを使っていますが、いずれも一長一短。今度TVコンバーターを購入予定です。（岐阜県・菅田隆志）

なぜか魅力のあるTV出力。どうしてTV出力をしてしまうのか。"大きな画面でゲームがしたい"、"モニターとTVの2画面にゲームを同時に表示できて、得した気分になるから"ぐらいの理由しか考えられない。大多数は後者の理由からTV出力をしているともいわれている。まだ体験されていない方は一度試してみましょう。　（長尾）

学校で「Age of Empires」の対戦をしているのを先生に見られてしまいました。「STAR CRAFT」も対戦しようかなあと思っていたけど、やめておこうかなあと思います。（岩手県・玉田公紀）

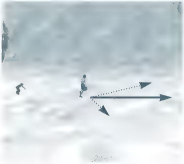
文面からLANかインターネットかは分かりませんが、高校にゲームの対戦ができる環境があるなんて、うらやましい限りです。新聞などを見ても、現在の高校教育におけるパソコンの普及状況は、私が通っていた10年以上前とは雲泥の差があるように思います。学校でどんどん使用しないともったいないですよ。授業中にゲームをするのはさすがにまずいでしょうけど。　（ヤナギ）

神業伝授共同組合

あなた自身が発見した攻略テクニックを募集します。チートコードに関係ない技や隠しステージの出し方など、本誌では紹介されていなかった情報をお待ちしています。スクリーンショットがある場合は、そちらもお送りください。

「EVERQUEST」で、長距離を移動するときに、たいていの人は足が遅いと感じると思います。キャラクターの移動速度は基本的に同じですが、実は、ほんの少しだけ速くすることが可能です。Altキーを押しながらテンキーの4か6を押すとキャラクターは平行に移動します。これを通常の前進と合わせれば、斜めに進みながら、平行移動の分だけ余計に移動できます。長方形の対角線を移動するようなイメージでしょうか。NPCに追われたときに逃げ切ることもできるので、ぜひ試してみてください。

（東京都・Kobold's Corpse）



わずかですが、ほんの少しだけ速く走ることができますね。パーティーのメンバーと競争すると分かるでしょう。Karana平原を走るときや、Trainの際に役に立つかもしれませんね。

自慢ショット

他人に自慢したくてしょうがないスクリーンショットをお持ちのあなた、編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの輝かしい瞬間を誌面に掲載します。編集部まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーの返却はできませんので、あらかじめご了承ください。

「ACTION QUAKE 2」をしていて、ふと上を見上げると……刺さってました。手榴弾か何かで、ぶっとんだまま死んだときにこうなったんだと思います。プレイ中なのに大笑いしてしまって、ゲームにならなかったです。

（山口県・cosmos[SAS]）



まっすぐ突き刺さっているのもなかなか見事ですが、見ようによっては、巨大な岩の頭を持った変なミュータントのようにも見えませんか？

プレイヤー言いたい放題

せっかく高いお金を出して買ったソフトがつまらなかった、思いきって買ってみたらはまってしまった、友達に勧められたソフトがやっぱり面白かったなど、プレイヤーの皆さんがゲームに対して抱いた感想や不満など、率直な意見を紹介するコーナーが新たにスタートします。毎回編集部からゲームタイトルを提案しますので、そのゲームに対しての感想、意見をお送り下さい。今回は、編集部に寄せられている「EVERQUEST」に対する感想を紹介します。

今、EQにかなりハマっています。レベル6のGnomeのCLRです。ところで、CLRってパーティーには苦労しないですね。そこら中からおさそいがあります。今日もOrc Campで仮パーティー作ってがんばります。

（宮崎県・vovo@いのらっく）

毎晩EQ！ なかなかレベルが上がらない。ただ今レベル9目前のCLRです。死ぬのは本当につらい。パーティープレイは最高に楽しい。

（和歌山県・薮田和彦）

だんながエバクエに夢中でかまってくれません（涙）　（茨城県・直井久浩さんの奥様）

エバQやっと手に入れたけど、町と狩場の往復にすぐ飽きてしまい、今はUOで街頭販売しています。やっぱり自由度の高いUOのほうが私にはあっているようです。　（千葉県・河野誠）

EVERQUESTの特集が多くてうれしく思います。英語が分からないくせにプレイしているので、悩むことがおおいのですが、Play Onlineを片手にがんばっております。

（東京都・長谷川武）

現在、EQにはまって睡眠不足気味な毎日です。実際やってみて分かったんですが、EQの貴誌情報はかなり詳細に調べてますね。これからもトレードスキル情報などをお願いします。

（福岡県・高木佑輔）

EQはおもしろいので、どんどん取り上げてください。ただ、マジックアイテムの取り方などが分かると、キャンパーが増えてむかつきますので、ほどほどにお願いします。あと、クエスト情報、ゾーンマップ（タウン含む）あるとサイコーですね。EQ内でイベントするとおもろいカモ。

（千葉県・藤木康充）

以前から貴誌でEVERQUESTの名前を見ていました。通販で発売日に手にいれて以来、はまりまくっています。「言葉がうまく通じないジレンマ」「日本人プレイヤーとの出会い」「ピンチを救ってくれる、見ず知らずのプレイヤー」など、人とのふれあいの楽しいゲームですね。「DIABLO」ではPKが非常に不愉快でした。ひょっとしたらEQに悪い人などいないのでは？などと思ってしまいます。これからもEQ大特集してください。

（広島県・奥野政昭）

UOでの日本語プレーに慣れてしまった現状で、EQの英語ばかりの世界に四苦八苦しています。

（滋賀県・太田吉彦）

次回は「ダークアイズ」「セガラリー2」を予定しています。Play Online SQUAREまで感想、意見をお寄せ下さい。

PO.NET NEWS

人とのコミュニケーションが重要なネットワークゲーム。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。PO.NET NEWSでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

Reader's Review

ニードフォースピード Ⅲ ホットパーシュート

頭が疲れているときに、何も考えずにプレイできるお気楽レーシングゲーム。運転中はただボーと反射神経だけでプレイしています。運転そのものは難しくないし、アクセル全開でスピード感だけを楽しめるのがいいところ。クラッシュして性能が落ちるなんて、めんどくさいこともなし。難点があるとすれば、登場する車があまりなじみのないものが多いことかな。気合を入れてプレイしたいときはポリスチェイスモードで遊んでます。ロードスパイク（車止め）、むかつく（笑）。　（千葉県・アクセルベタ踏み）



軽快な音楽をバックに、気軽に楽しむことができる。車のパワーアップの要素が加わった新作、「ハイステイクス」の発売も近い

読者によるネットワークゲームのレビューを募集します。実際にプレイしたネットワークゲームの感想や批評と、そのゲームに対する満足度（%）を、200字程度にまとめてお送りください。

Player's Suggestion

私の（超勝手な）Quake系3Dシューティングへの要望

その1：Invert Mouseであること（絶対！）
その2：Use Keyのないこと（激しさが減っちゃうのだ）
その3：Displayのサイズが変えられること（Bansheeで重いゲームは厳しい）
その4：2段ジャンプ、ロケットジャンプのあること

ここまできちゃうと、クリアーしてるのは「QUAKE Ⅱ」ぐらいなのかな？ 6月号の斉藤さんの意見に共感……。でも、Onlineにすれば、激しさ（楽しさも）100倍ですね！　（香川県・八木真）

ゲームをプレイしていて、「この部分を改善すれば、もっと良いゲームになるのに」と思ったことはありませんか？ ゲームに対するプレイヤーの側からの提案を募集します。

Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メールで、お願いいたします。

〒150-0011
東京都渋谷区東1-26-30 K・Tビル2F
Play Online編集部
○○○○係
または
information@play-online.com

なお、電子メールでご投稿いただく際は、件名（Subject）にコーナー名を明記してください。

ライター募集のお知らせ

Play Online編集部では、ゲームの攻略記事やレビュー記事、ゲームに関連するハード・ソフトの評価記事を書いていただくライターの方を募集しております。われこそはと思われる方は、ご連絡先、得意なゲームジャンル、書いてみたい原稿の内容などを明記して、左記の電子メールアドレスまでご連絡ください。なお、応募はプロ・アマは問いません。皆さまからのご応募をお待ちしております！

私が最初にハマったゲーム ファーストインビテーション

Fuji Kyoukan

Fuji教官の場合

ゲームをこよなく愛する方に、最初にハマったゲームの思い出を語ってもらう「ファーストインビテーション」。今月は、民間機から戦闘機までを自在に操り、華麗なテクニックを披露してくれるFuji教官に、フライトシミュレーターとの出会いを語ってもらった。

遊撃王IIで味わった大空へ飛び立つ興奮

わたしは、ファミコン世代の子供であったにもかかわらず、ゲームといえばもっぱら父親のPC-8801という8ビットパソコンで遊んでいた。雑誌の投稿プログラムを入力したり、自分で簡単なゲームを作ったりしていたが、高性能な新型パソコンで3D画像(当然ワイヤーフレーム!)のフライトシミュレーター(以下、FS)がいくつか出ていたのを、ずっとうらやましく思っていた。そんな中、いつか新型パソコンを買って、それらのFSを満喫したいという思いは、中学、高校と進むにつれて日増しに強くなっていった。

高校3年の冬ごろだったか、某パソコン雑誌で「遊撃王II エアーコンバット」というゲームが大きく取り上げられ、そんな思いがピークに達した。そして、ラッキーなことに、正月の連休に父が職場を開放してくれるというので、小遣いをはたいてこのソフトを購入。父の会社に通い、だれもいない部屋でプレイしまくった。

初めて大空へ飛び立った興奮は、今でも忘れられない。最近のものと比べると、臨場感のかけらも感じられない、つたないグラフィックスであったが、それでも当時としては先進的なものだった。高度を上げていけば実際の地図と同じ地形が確認できたし、ピラミッドのような山でも、横をすり抜ける瞬間はものすごいスピード感があった。

初めてのFSだったので、当然操縦は下手くそだ。旋回するときに機体を傾けるということも分からず、ヨーイング(ラダーを使って機首の向きを変える)だけで旋回していた。まともに敵機を追えるようになるのに、半年以上かかったような気がする。そんな調子だったから、後ろへ回り込んで機銃を当てるなんて、飛んでいるハエをはしでつかむような神業に思えた。



国産FSの草分け的存在として、多くのファンを魅了。燃料の制限など、さまざまな要素があり、リアル指向のファンの心をつかんだ



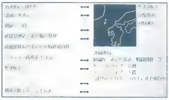
地形の表示などは簡素だが、動作は非常にスムーズ。それまでのFSで主流だったワイヤーフレームではなく、ポリゴンで表示されるグラフィックが画期的だった

何度もプレイしたくなるダイナミックなシナリオ

遊撃王II エアーコンバットは、近未来戦闘機を駆ってなぞの組織と戦うストーリーだ。「敵施設を偵察せよ」「試作戦闘機を護衛せよ」といったミッションだけでも衝撃的だったのに、途中から急激に変化していく展開が半端でない面白さで、筆者を熱くさせてくれた。「新潟沖高々度に未確認飛行物体発見」の報で駆け付けると、そこには……。

それまで、FSは敵機とドッグファイトするだけという先入観のあった筆者は、これらのドラマチックな展開で、さらにくらっときてしまった。このゲームに2年以上も熱中したのは、クリアした後も何度も何度もプレイし直したからである。続編のエアーコンバットII、IIIと、全部を合わせると、軽く5年はハマっていた。

ただ、当時のFSはやはりマイナーな存在で、友人たちには興味すら持ってもらえなかった。けれど、今どきのFSを見せると、臨場感もリアリティも当時より格段に進歩しているので、あまり興味のない友人でも「すごい!」「おれにも操縦させて」と喜んでくれる。今はネットワークを通じて、FSファンと一緒にバーチャルな空を飛び、戦術や機動について語り合え、当時から考えれば夢のような毎日だ。

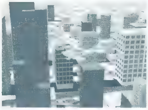


プレイヤーはミッションを成功させることで昇進し、飛行隊を転属しながらシナリオを進めていく

ネクストインビテーションこれに期待!

Microsoft Flight Simulator 2000

「FLANKER 2.0」のようなハードコアなミリタリーFSも楽しみだが、個人的には「Microsoft Flight Simulator 2000」に期待している。やはり、飛行する楽しさという点では民間機FS抜きには語れない。航空地図を広げて無線標識とにらめっこしながら航路を考え、世界各地をセスナでのんびりと観光旅行するのが私のフライトスタイル。コーヒー片手に本でも読みながら飛行して1フライトはだいたい2、3時間。休日をゆっくりと過ごすにはもってこいだ。



17年の歴史を持つおなじみのFSタイトルの新作。シーナリーが大幅に向上するほかに、東京やローマなどの都市の細かなディティールが再現されるようになる。通常のパッケージのほかに、エディターなどが追加されたプロフェッショナルエディションも用意される。

PROFILE

Fuji教官

元々は[illegible]「CF2000」というタイトルにハマり、Nifty-Serve[illegible]タイミング良くKALIがリリースされ、ネットワーク対戦に熱中する。その後、「ACE Flight School(http://www.acehangar.net/school/)」[illegible]ホームページを立ち上げ、[illegible]「KALI TANGO」内にて「F-16 KOREA」[illegible]が日課。対戦した相手にアドバイスを送り、成長させてしまうために「教官」と呼ばれているらしい(単におせっかいなだけなのかも)。

文／菅原有香

人気絶頂の3DネットワークRPG「EVERQUEST」。日本のプレイヤーも次々と冒険に参加、その面白さに寝食を忘れてプレイし続けている人も多いことだろう。かつての「ULTIMA ONLINE」がそうであったように、使用言語の異なるプレイヤー間で、コミュニケーションのトラブルが問題となっているようだ。ネットワークゲームの中で、思ったように英語で言いたいことがうまく伝えられない。そんなときに役立つのがこのコーナー。今回は、「EVERQUEST」のプレイがいっそう楽しくなる「ロールプレイとしての英会話」がテーマだ。

第14回 ロールプレイに役立つ表現 <EVERQUEST編 VOL.4>

Greetings friends! Norrathでの冒険生活にはだいぶ慣れただろうか。ネットワークRPG歴は「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)からというベテランも、英語をメイン言語とするゲームは「EVERQUEST」(以下、EQ)が初めてという新米プレイヤーも、一度は目にしたことがあるに違いないロールプレイ重視派による英語表現。よろいに身を包んだ騎士の重々しいスピーチや、Ogreのちょっぴり野蛮なしゃべり方など、教科書で学んだ標準英語を外れた会話には、戸惑うことも多いだろう。

しかし、これらにはある程度の法則性がある。普通のスピーチをその法則に沿って置き換えるだけで、だれでも簡単にそのキャラクターらしさを会話によって表すことができるのだ。戦闘中には話す暇などほとんど無いEQだが、ゆっくり会話する時間を持てれば、自分のキャラクターを際立たせるチャンスになる。ロールプレイに興味があるプレイヤーなら、ぜひ会話でキャラクターの特性をアピールする方法にトライしてみよう。

以下に、三つの会話例を示す。順に、ごく普通のプレイヤー用標準スピーチ、やや古風な丁寧表現を使った騎士や魔法使い向きのスピーチ、なまりのひどいものや、Ogre、Trollなどの種族に適している粗暴なスピーチの各例だ。これらは自分が使用するときだけでなく、相手のスピーチを読み解くにも便利なので、目を通しておくことをお勧めする。

●標準的な口語英語

まずは、多くのプレイヤーによって使われる口語的な表現を紹介しよう。EQでは、UOほど頻繁には省略形が使われないので、分かりにくい表現も少ない。

Al: Hi
アル：やあ
Cain: **Hiya** I'll go hunt, wanna come?
ケイン：よっ、狩りに行くんだけど、来ない？
Al: **sounds good**, but I need to medi real quick
アル：いいね。でも僕、先にすぐめい想をしなくちゃ

> メモ：medi：meditation。Medとも言う。魔法使い系の高速マナ回復スキル
> need ～ real quick (fast)：「～が本当にすぐ必要だ」「～が何よりも先だ」

Cain: Ok I watch you standing
ケイン：分かった、おれはじっと見守っててやるよ
Al: thanks
アル：ありがとう
Cain: np tell me if you're ready
ケイン：いいって、準備ができたら言ってくれよ

口語表現例

Sounds good (nice)	なかなかいいね いい話だね	ちょっとした相づちを打つのに使える。Coolの代わりに使うのもいい
Hiya	やぁ、よう	How are youの変形
Its ok	大丈夫だよ いいんだ	NP (no problem) を使うのに飽きたら試してみよう
Ready?	準備はいいか？	Rdy? でもいい。仲間の状態は常にチェックしよう

●騎士や魔法使い向きの古風な表現

Paladinなどの騎士やWizardなどの魔法使いがよく使用する。それらしく見える単語と言い回しを覚えて使ってさえいれば、じゅうぶん「らしく」聞こえる。実は意外と簡単なスピーチ方法だ。

Be well
Farewell

Sophia: Hello
ソフィア：こんにちは
Belshawn: Hail
ベルショーン：ごきげんよう
Sophia: How about inside?
ソフィア：(ダンジョンの中は今)どうですか？
Belshawn: Train. We just zoned
ベルショーン：Trainさ。われわれは今zoneして逃げてきたところだ

> メモ：train：近くにいる敵が列を成し、大挙して襲ってくる様子。その様が電車に似ているため、こう呼ばれる
> zone：EQのマップを構成する単位。敵はzoneを越えて襲ってくることはないため、zone越えはtrainや強敵から逃げる手段として使われる

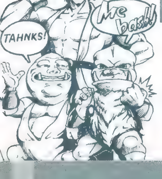
Sophia: oh terrible... do you have shield spells?
ソフィア：恐いわ……あなたは防御呪文を持っていますか？

> メモ：Shield spells：防御系の呪文で、盾のアイコンが効果時間の間に表示されるもの。ちなみに、Shamanなどのステータスを上げる呪文はDoping spells、Support spellsと呼ばれる

Belshawn: Yes. Hope it helps you
ベルショーン：ああ。これが君の助けになるといいんだが(呪文をかける)
Sophia: Thank you so much
ソフィア：どうもありがとうございます
Belshawn: **My pleasure**
ベルショーン：いいんだよ
Belshawn: **Be well**
ベルショーン：元気で
Sophia: **To you also**
ソフィア：あなたもお元気で

古風な表現例

Greetings	ご機嫌よう	丁寧なあいさつ例
Well met	ご機嫌よう、会えて良かった	HailやGreetingsの返答、またはNice to see youの代わりに使える
Farewell	さようなら、ご機嫌よう	古風な別れのあいさつ。See youなどに相当する
Be well	お元気で、達者でな	これも古風な別れのあいさつとして使われる。雰囲気が出る
I appreciate your help	あなたの助力を賞賛します (＝thank you for your help)	I appreciate ～で「～を大変感謝する」の意味を示す。言い回し一つで、がらりと趣が変わる
My pleasure	たいしたことはありません いいんですよ	Thank you に対する NP(No Problem)と同じ。お役に立ててうれしい、という意味合いで用いる
To you also	あなたもね	Good luckやHave a nice huntなどの返事に使う。標準英語ではyou tooに相当する



●Evil系種族用の粗暴な表現

Ogre、Trollと言った大型Evil系種族に特徴的なスピーチ。主語にIではなくMeを使う、長い文章は話さない、Be動詞を省き単語をただ並べていく、といったポイントさえつかめれば話しやすく、なかなかに楽しい。ただ、同じEvil系でもDark Elfの諸君はイメージが異なるので、間違っても試さないように。

Groz: we kill **snakys**
グロズ：おれたち、ヘビ殺す
Brum: me bash
ブラム：おれ殴る
Groz: me cast magik
グロズ：おれ魔法かける
Brum: yu loot first, next me
ブラム：おまえ先に戦利品とる、次おれ
Groz: **otay** go
グロズ：分かった、行く

粗暴な表現例

Otay	**＝Okay**	このスピーチでは、わざとスペルミスが使われる
Dis, Dat	**＝This, That**	Thの発音は、Dに置き換えられる。慣れると簡単だ
Wid	**＝With**	
Hummie	**＝Human**	固有名詞の語尾を伸ばすのも特徴 例)Snaky＝Snake、Gnomy＝Gnome
Gud	**＝Good**	発音どおりにつづった単語の例
Togedder	**＝Together**	
Tanks	**＝Thanks**	Tahnks もよく使われる

Play Online 8

August No.014

発行人：染野正道
編集人：横田洋文
発行所：株式会社デジキューブ
〒150-0012　東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03(3444)5488（株式会社デジキューブ大代表）
電話03(3499)5487（編集部）
電話03(3444)5765（販売）
電話03(3499)5481（広告）
発行日：1999年8月1日（毎月1回1日発行）

編集長：辻　英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／柳田文雄／松本秀行／佐藤啓二／福士貴光

アートディレクター：佐伯　誠

アメリカ駐在：Kaito Okutani

イラスト：横山　宏／S.Kohei

DTPデザイン：小野小町／株式会社東京トランスメディア／パワーハウス

写真：Shinya Aizawa／株式会社ディー

広告担当：市原　孝

印刷：凸版印刷株式会社

Play Online 9月号予告（7月24日発売）

特集1　最新マルチプレイ対応ゲーム高密度攻略

エンジン部分から見直された話題のロボットアクション「HEAVY GEAR 2」、車種の追加に加えて、四つの新しいゲームモードを搭載した公道ドライブ型レーシングゲーム「ニード・フォー・スピード Ⅳ：ハイステイクス」など、E3でも来場者の目を引いていた最新作の攻略情報が続々と登場

特集2　音の表現力を100%再現するための 3D Sound Basics

最新のネットワークゲームは、グラフィックのクオリティーアップに加えて、サウンドの表現力アップが目覚しい。この特集では、サウンドAPIの基礎から、サウンドカード・スピーカーのハードウェア情報までをお届けする。ゲームクリエイターの意図したサウンドを100%再現するための情報満載

編集後記

■「フリスク」に代表されるタブレット系菓子が手放せなくなってきた。コンビニのレジ前付近にガムと一緒に並んでいるこの手の菓子だが、最近では単なるミント味だけでなく、フルーツテイストのものまである。会議中の居眠り防止として服用されている方もいるだろう。ひととおり試してみたが、私のお勧めは、フリスクのミント（青ラベル）を3、4粒ほおばり、その直後に舌を前歯で軽くかむ荒療治だ。これをすると、舌先に筆舌しがたい刺激がほとばしり、眠気も吹っ飛ぶ。世紀末を前に刺激のほしい方はぜひお試しを。（with t）

■1998年のE3ニュースで紹介したゲームは全部で67タイトル。その内20タイトル以上が1年たった今でも発売されていない。その中の一つ「DAIKATANA」は、1999年のE3でもまだ開発途中のバージョンが展示されていたという。ずいぶん待たされているが、16年待たされた『スター・ウォーズ』よりはマシである。EPISODE Ⅰで盛り上がっている時期に気が早いが、EPISODE Ⅱはあと何年待たされることになるのだろうか。（長尾）

■3Dシューティングファン待望の「QUAKE Ⅲ ARENA」のテスト版が公開され、世界中で対戦が盛り上がっている。KALI 95を使って対戦サーバーの数を数えてみると、ざっと300を超えており、対戦相手を探すのには困らない。しかし、テスト版をプレイした限りでは、登場する武器のビジュアル、着弾した時のサウンドエフェクト、対戦相手のリアクションなどに、物足りなさを感じた。ということで、私は今夜も「HALF-LIFE」をプレイするのだ。（坂之上）

■今回初めて海外取材に行ってきたが、アメリカという国は自分にとってしんどかった。肉とポテトばかりの食事に胃をやられ、連日便秘か下痢。公共の場でたばこが吸えないというカリフォルニア州の法律は、私にとって拷問でしかなかった。アメリカの酒、スポーツ、音楽、映画といった文化は大好きなのに、まったく触れる機会がなかったことも残念である。いずれまた、プライベートで行きたいが、禁煙と英会話がネックだ。くそー。（ヤナギ）

■何かこう、長く続けられるスポーツってないもんですかねぇ。最近、特におなかの周りが苦しくなってきたもので、夜中に流れている健康器具のCM番組が、やけに気になります。考えてみれば、部活動をやっていた高校生のころから比べると、15kg近く体重が増えてしまっている。パソコンに向かいながらできる、ダイエット効果のある運動を、だれか教えてください。アブなんとかは、もう試したので、それ以外。（ま）

■春が終わってしまったようだ。個人的にすごく残念。次は夏がやって来る。夏は割合に好きだが、どうしても許せないのが蚊のやつらだ。あいつらは人の血を吸う。それに関しては、私の狭い心でもまだ許せる。我慢ならないのは、なぜかやつらは血を吸った際にかゆみを残していくことだ。全然その目的が分からない。いったい何をしたいというのだ？　蚊に刺されても、私はかゆみどめなど塗らない。その悔しさをバネに、雑誌作りへ励むのだ。というのはウソですが、今後も頑張ります。（K児）

■ハドソンの取材で、初の出張を経験しました。取材のアポは月曜の夕方からなので、「いろいろ遊んでやろう」と日曜に札幌入りしたのですが、夜の涼しさに加えて湿度の低さが心地よく、12時間も爆睡。結局何もできませんでした。が、東京では絶対に得られない寝ごこちの良さに「老後はやはり札幌で暮らそう」と、固く心に誓ったのでした。（ふく）

■今月から連載を開始したMASCHINEN KRIEGER（略称MA.K、マシーネンクリーガー）。知らない方のために一応解説。かつてSF3Dと呼ばれ、横山氏の独特のメカデザイン、設定で創られた世界。各界著名人に熱烈なファンを持ち、世界的にも高い評価を得ている。最近になって再びブレイクの兆しが見え始め、Play Onlineではいちはやくフルカラーコミック化に踏み切った。ネットワークゲームとともにこれからのエンターテインメントの目玉になることは間違いなし！（佐伯）

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーマー必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲーマーのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL　http://www.play-online.com/

広告索引／広告企業URL

表4	セガ・エンタープライゼス	http://www.sega.co.jp/
表2見開き	日本テレコムODN	http://www.odn.ne.jp/
表3	ツクダシナジー	
p.004,005	ネクステック	http://www.sega-nextech.co.jp/
p.006,007	アンバランス	http://www.unbalance.co.jp/
p.008	ヒューマンクリエイティブスクール	http://www2.human.co.jp/hcs/
p.009	マイクロソフト	http://www.asia.microsoft.com/japan/games
p.010	ボーステック	http://www.bothtec.co.jp/
p.011	エムスリイエンタテインメント	http://www.zoo.co.jp/
p.012～015	デジキューブ	http://www.digicube.co.jp/
p.016	スクウェア	http://www.square.co.jp/
p.137	OVERTOP	http://www.messe-sanoh.co.jp/


EIDOS INTERACTIVE
EIDOSが世に放つ
アジアンタイトル
第一弾！
ファンタジー戦略シミュレーション
東方幻想戦記
EAST
埋もれた歴史の中に、
最も激しい戦いがあった。
mplayer.gameparc.ne.jp
mplayer JAPAN
hq team
SKC
www.eidos.co.jp
アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート
tel:052-775-8380 (月～金 祝祭日を除く/ 11:00～17:00)
Published by Eidos Interactive KK under sublicense from SKC Co., Ltd. "Eidos Interactive" is the trademark of Eidos PLC. "SKC" is the trademark of SKC Co., Ltd. Developed by HQ Team.
"HQ Team" and "東方幻想戦記 EAST" is the trademarks of HQ Team. © 1998, 1999 HQ Team. All rights reserved.
制作・発売： アイドス・インタラクティブ株式会社
販売： ツクダシナジー株式会社
Windows® 98/95 CD-ROM
価格8,800円(税別)
7月16日(金)発売
世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします
エクスクルーシブ・ディストリビューション（販売元）：ツクダシナジー株式会社
東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL : 03-5272-8955 / FAX : 03-5272-8490 / Information@tsy.co.jp
Tsukuda Synergy



Play Online 8 1999
株式会社デジキューブ
1999年8月1日発行 毎月1回1日発行 第2巻第7号通巻14号
発行人／染野正道 編集人／横田洋文 編集長／辻 英之 〒150-0012 東京都渋谷区広尾1-13-7
電話03-3499-5487(編集部) 電話03-3444-5765(営業) 電話03-3499-5481(広告)

T1117893080985
Printed in Japan 凸版印刷株式会社
©1999 DigiCube Co., Ltd.
雑誌17893-8 定価:980円 本体933円


scanned & edited
by kitsunebi